

TIPS DE EARTHWORM JIM 2 • YOSHI'S ISLAND
CLUB
45
Nintendo®
TOY STORY
KILLER INSTINCT 2
(ARCADIA)
MAS GOLPES, ULTRAS
Y PERSONAJES
Chile $ 1.300
Bolivia Bs. 5.00
ACME 96
REPORTE ESPECIAL
GAME VISTAZO A:
TETRIS BLAST
VISITA A:
ELECTRONICS
ARTS
INFORMACION
SUPERNESESARIA
• SUPER MARIO R.P.G.
• NHL HOCKEY '96
©The Walt Disney Company. All Rights Reserved
00505
7 806640 035012

YA ESTA EN CHILE
DONKEY KONG COUNTRY 2.



ACOMPAÑA A DIDDY KONG,
LA ESTRELLA
DE DONKEY KONG COUNTRY 1
EN LA MAYOR DE SUS AVENTURAS.
JUNTO A LA BELLA DIXIE KONG,
ENFRENTATE A LAS TRAMPAS
DEL MALIGNO KAPTAIN
K. ROOL Y SUS KREMLINGS,

ESTA CHICA ES UNA FIERA

AUN MAS EMOCIONANTE
QUE EL ANTERIOR,
AUN MAS SECRETOS
.. MAS AVENTURAS..

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

AHORA MUCHO MAS SUPER NINTENDO!



SOLO ESTE SELLO
TE HARA GANADOR

PUERTO GRAFICO



Gran revuelo ha causado en estos últimos meses el título "Killer Instinct 2", versión Arcadia y es por ese motivo que continuaremos entregándote toda la información que necesitas para convertirte en el luchador más fuerte e invencible de las salas de videojuegos. En los próximos números comenzaremos a regalar mediante la Revista, unos exclusivos y hermosos tatuajes con las imágenes de los personajes de este gran juego, que no te los puedes perder.

Aprovecho de despedirme y adelantarte que hemos enviado a una parte del equipo de Revista Club Nintendo a reportear el gran evento "E3", que se llevará a cabo mientras tú lees esta edición, con lo que te prepararemos un completo reportaje para nuestros siguientes números.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA EFRAIN LUCAS GOMEZ - CAMILO MOLINA - RICARDO NOGUEROL - PABLO SERGIO MARCOS - EDUARDO ENDLER

BOLIVIA DIEGO VALDES M. - FELIPE FELLMANN - DANIEL SANTIAGO RICO A. - GABRIEL IBERBELEID

CHILE VICTOR EDUARDO MANZO SOTO - RODRIGO SILVA S. - RAFAEL INOSTROZA G. - CRISTIAN FORNO V. - HALED - IGNACIO PEÑA P. - MAURICIO BAHAMONDE - MARTIN GARCIA B. - PABLO BARRERA D. - JUAN PABLO ROJAS - FERNANDO ESPINOZA A. - LORENZO QUIROZA - JORGE GARCIA TORREBLANCA - FRANCISCO ARANEDA - ANTONIO PATRICIO REYES P. - SEBASTIAN ALVARADO VERGARA - CLAUDIO AGUIRRE SEPULVEDA - MIGUEL QUINTEROS CAMUS - JULIAN JABBAZ - CRISTIAN SALGADO ARANCIBIA - ROBERTO GONZALEZ JIMENEZ - RICARDO SCHAFER V. - GERARDO CARVALLO G. - JOSE ARIEL GONZALEZ SAETE - HECTOR O. RAMIREZ CLAVERIE - MARIO CIFUENTES J. - GONZALO YAÑEZ CUADRA - EDUARDO VASQUEZ ARAYA - JOSE LUIS FLORES O. - HUGO VON MATINEZ G. - JIMMY VILLANCURA GOMEZ - NICOLAS SERON E. - NICOLAS ALVARADO - GONZALO DE LA FUENTE S. - SEBASTIAN PADILLA M. - EVELYN BEATRIZ TABILO ROJAS - LUIS CONTRERAS - CRISTIAN JARA ESCALANTE - FRANCISCO CARMONA G. - ALEJANDRO ANDRES DE PABLO JIMENEZ - MANUEL MERELLO FERRADA - ENZO TOLAMILLA TIRADO - JOSE MIGUEL DAVILA L. - DANIEL ROJAS

PERU GIANCARLO RIVAS - OMAR PAJARES MALDONADO

SUIZA FELIPE CERON



SUPER NINTENDO

GAME BOY

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/5 Nº 45
MAYO 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente Comercial: Marlene Larson C. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Editorial Televisa S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Abril de 1996. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO



Conversando con un amigo, salió el tema de que un "verdadero lector" es aquel que tiene todas las revistas, desde la #1 hasta la más reciente. Yo no estoy de acuerdo, ya que sería menospreciar a las nuevas generaciones de lectores. Para mí un "verdadero lector" es aquel que inicia no importa cuándo, pero que se mantiene fiel.

ADOLFO BELTRAN

◆

Yo compré la revista desde el primer número, pero a pesar de mi extremo egocentrismo, no planeo reclamar el puesto de lector número 1 ("No soy nadie, yo no tengo vanidad - Alvaro Carrillo)

BEN B.H.

◆

Cuando empezó la revista yo tenía 8 años y mi edad no era la mejor edad para comprender la revista. No la comprendía y si la llegaba a comprar no la cuidaba. Conforme fui creciendo, valoré más a la revista. Ahora ya la compro y la cuido.
Su amigo y fiel lector

FADE

Pues como ustedes han leído nuestros lectores escogen el número que quieran (desde siempre hemos permitido los empates.) Lo que sí agradecemos es, como ustedes mencionan, la fidelidad.

◆

Creo que el retraso de la salida del N64, es para mejor, ya que, Nintendo puede mejorar o afinar ciertos detalles que, probablemente, no fueran del total agrado de los videojugadores. Además, todos nosotros debemos estar conformes, pues en pocos meses más tendremos en nuestros hogares una gran consola con súper títulos. Y hablando de esto, ¿Qué juego vendrá con el Nintendo 64?

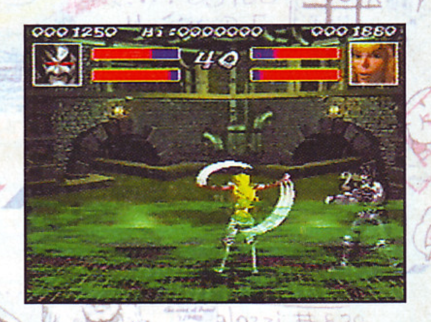
OSVALDO MENDEZ V.

Esta pregunta nos la han hecho muchísimos lectores y no la habíamos contestado porque la respuesta oficial la dará Nintendo hasta el E3 esté 15 de mayo (por lo cual la información la leerás en nuestra revista de julio) pero déjanos comentarte que en Japón no incluirá cartucho. Nosotros creemos que pueden lanzar 2 paquetes: uno con el Mario 64 y otro con el Killer Instinct 64 pero es lo que intuimos, no lo sabemos pues no hemos tenido noticias oficiales.

◆

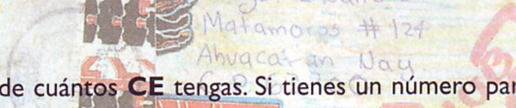
Con la salida del N64 lo único salvará al SNES es que Nintendo y las demás compañías sigan sacando juegos como Yoshi's Island o como la secuela de DKC y lo que prometan lo cumplan y no queden proyectos sin realizar; por cierto ¿qué pasó con LOBO?
Se despide su servilleta valedor

MARIO REYES LUNA



Hemos oído por ahí que en el E3 a mediados de este mes de mayo Nintendo mostrará 50 títulos nuevos. Aunque son menos que en otras ocasiones, serán títulos de mayor calidad pues Hiroshi Yamauchi San, Presidente de Nintendo estableció una nueva política de lanzar sólo juegos de óptima calidad. En nuestros próximos números analizaremos estos títulos de SNES. Nintendo ha estado haciendo grandes esfuerzos por traer una buena variedad al mercado legal de nuestro país y de toda latinoamérica, pero desafortunadamente el llamado "mercado gris" en varias ocasiones ha impedido que se puedan lograr mejores negociaciones para traernos más títulos. Esperamos que el mercado legal se fortalezca para que los distribuidores autorizados incrementen la variedad de títulos y el SNES tenga una más larga vida. Respecto a LOBO, consultamos con la gente de Ocean y al parecer este juego ya está listo para lanzarse el mes entrante; también para ese mes tendremos un análisis de este juego así que estate pendiente.

◆



Continuación del número anterior

La "Casilla Común" cambia siempre de 8 a 3 y de 3 a 8 dependiendo de cuántos **CE** tengas. Si tienes un número par de **CE's** se pone 8, sino se pone el 3. Pero para el **CE** de **EC** la cosa cambia ya que la casilla del **CE** de esta escena es la misma que la "Casilla Común" de los **EC's**. Aquí cuando quieras poner el **PW** con este **CE** ya tomado, pon un 7 si tienes un número par de **CE's** o un 2 si tienes número impar.

Ejemplo: El 1er. **PW** te da 5 **CE's**: **DB, DT, SB, WC, CC**

El 2o. te da 6 **CE's**: Los anteriores más el de **EC**

Como ves el 1o. tiene en la "Casilla Común" un 3, ya que tienes 5 **CE's** y el 2o. debería tener un 8 en esta casilla, pero como se trata del **CE** de **EC**, pones un 7 ya que ahora tienes 6 **CE's**.

Sabiendo la "Casilla Común" de cada Item (**CE, ST, AM, MV**) y la casilla de cada uno de ellos se puede obtener fácilmente cualquier **PW**. La siguiente tabla muestra cuáles son los cambios que se deben hacer al **PW** Base.

# de Casilla	CE	ST	AM	MV	PW BASE	COMBINADO	CASILLAS COMUNES *PAR/IMPAR*
1a.	**EC *7/25***			**SB *6/5***	*8*	*1/4*	**CE *8/3* ***
2a.	**DB *2***	**VZ *5***			*8*	*1*	
3a.				**CC *7***	*4*	*7/5*	**ST/AM *4/3***
4a.			**RJ *6***	**WC *5***	*3*	*2*	
5a.	**DT *6***		**EC *7***		*8*	*3*	*Aquí es 8/3 si no tienes ni el **CE** de **EC**, ni **MV** de **SB**; es 7/2 si ya tienes el **CE**; es 6/5 si ya tienes al **MV**; y 1/4 si ya tienes el **CE** y el **MV**
6a.	**SB *3***				*2*	*3*	
7a.				**DB *6***	*8*	*6*	
8a.	**WC *6***		**DT *8***		*2*	*7*	
9a.	**CC *5***	**SB *1***			*3*	*6*	
10a.	**RJ *2***			**EC *3***	*8*	*1*	
11a.				**DT *8***	*4*	*8*	
12a.			**DB *6***	**VZ *4***	*1*	*8*	
13a.		**WC *1***		**RJ *6***	*4*	*3*	
14a.	**VZ *2***				*6*	*2/5*	**MV *6/4***
15a.		**CC *4***			*2*	*4*	
16a.					*6*	*6*	

Como ves, si quieres tener todo, encontrarás que hay items que ocupan la misma casilla. Para evitar problemas de cuál va, se coloca un número diferente que se indica en la columna "Combinados". Así, si quieres tener el **CE** de **DT** y la **AM** de **EC**, pones un 3 en la 5a. casilla.

EJEMPLO

Si quieres el PW con: **CE: *DB, SB, CC, EJ, VZ*** **ST: *VZ, WC*** **AM: *WC***

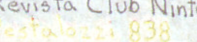
Recuerda que **ST** y **AM** se toman juntos, por eso en la 3a. casilla se pone 3, ya que 2 **ST** + 1 **AM** = 3, que es impar.

Además en la "Casilla Común" de **MV** iría un 4, pero el **CE** de **VZ** estorba, por eso se puso un 5 según la columna de "Compartidos"

***Otro es:* PW** con todo menos con las 3 partes de Zero.

Con los X-Hunters es diferente. Al eliminar a 2 Mavericks aparecen los X-Hunters en 3 escenas que van variando cada que salgas de una escena, ya sea pasando ésta o poniendo EXIT si ya la habías pasado. Así los **XH** cambian de la siguiente manera:





RESPONDE Y GANA...

UN JUEGO SUPER MARIO RPG

Nos interesa saber y conocer las preferencias de los videojugadores sobre los juegos R.P.G. y con sólo contestar las siguientes preguntas y enviarnos el cuestionario a la dirección que aparece al reverso ingresa al sensacional sorteo que se efectuará el día 12 de Julio de 1996 en nuestra editorial. (No aceptaremos fotocopias, sólo originales)
¡APRESURATE!, con los primeros 60 cuestionarios que lleguen realizaremos un sorteo extraordinario
¡SUERTE!

DATOS PERSONALES

NOMBRE COMPLETO______________________________ EDAD______

DIRECCION______________________________ PROVINCIA______________

CIUDAD______________________________ TELEFONO______________

PREGUNTAS

•¿Qué tipo de juegos es el que más te gusta?

____

•¿Conoces los juegos R.P.G.? Si ☐ No ☐

•¿Has jugado algún juego R.P.G.? Si ☐ No ☐

¿Cuál o cuales? ______________________________

____

•¿Te gustan los juegos R.P.G.? Si ☐ No ☐

¿Por qué?______________________________

____

•¿Tienes juegos R.P.G.? Si ☐ No ☐

¿Cuál o cuales?______________________________

____

•¿El último juego R.P.G. que jugaste era?

Comprado ☐ Arrendado ☐ Prestado ☐

•¿Qué te gustaría encontrar en un juego R.P.G.?

____

____

•¿Te gustaría que todos los juegos R.P.G. tuvieran la opción del idioma español?

Si ☐ No ☐

•¿Crees que en Revista Club Nintendo se entrega bastante información sobre juegos R.P.G.?

Si ☐ No ☐

•¿Piensas que Revista Club Nintendo debería tener una sección exclusiva sobre juegos R.P.G.?

Si ☐ No ☐

CORTA AQUI

SOLO VALIDO EN CHILE

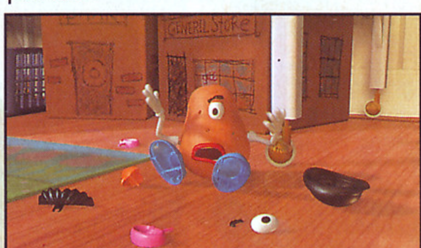


REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
LAS CONDES, SANTIAGO
CHILE

CORTA AQUI

NUESTRA PORTADA

Ya en nuestro número anterior hablamos un poco de este juego, el cual aparece este mes en la portada de nuestra revista, pero en esta ocasión les daremos algunos datos de la versión de GB que es tan buena como la de SNES, sólo que en formato portátil.



Para empezar te diremos que en los próximos meses está por aparecer la versión de GB (también para SGB)

Este juego está fielmente adaptado al filme, tanto así que es bastante largo y tienes que hacer todas las acciones de la película.

de este juego. Muchas de las rutinas de animación que se utilizaron para la versión de SNES también fueron empleadas para la de GB así como muchas de las características de la versión de SNES fueron incluídas al GB, como el gran tamaño de los personajes o la excelente movilidad. Por cierto, la versión de SNES es el primer título de Disney Interactive que ha sido distribuido

Los gráficos de este título son sorprendentes: todas las escenas tienen efectos de profundidad, además los personajes y enemigos son de gran tamaño.

por ellos mismos en este formato, lo cual ha ocasionado algunos problemas en EU y por lo consiguiente es un juego un poco difícil de conseguir en ese país, pero seguramente la historia no será la misma en nuestro país, debido a que nuestro distribuidor oficial ha llegado a un arreglo con esta compañía y por lo tanto, es seguro que este juego lo vayas a encontrar con relati-



va "facilidad". Para la versión de GB no creemos que vaya a ver mucho problema, pues será distribuido por THQ, una compañía que prácticamente se está convirtiendo en todo un especialista en la distribución de juegos de GB.

Tú sabes que no es nuestra costumbre recomendar una película que no tenga nada que ver con videojuegos (Videojuego/Película y no Película/Videojuego) pero te recomendamos echarle un ojo a este filme... si todavía está en cartelera cuando leas esto.

Definitivamente Toy Story es un juego con bastante variedad, casi nada se repite y en todos los niveles tienes cosas nuevas que hacer.







Juego...	Para...	Truco...
EARTHWORM JIM 2 (SUPER NES)	INVENCIBILIDAD...	Pon pausa en un juego cualquiera, y presiona: **A, A, X, A, izquierda, derecha, derecha, izquierda.** Quita la pausa y listo.
AERO THE ACROBAT (SUPER NES)	MAS CONTINUES...	En la pantalla del título, presiona: **X, Y, B, A, X, A, B, Y, Arriba, R.**
TELEROBOXER (VIRTUAL BOY)	PRACTICAR EN LA ANIMACION...	Comienza un juego y espera a que comience la animación. Entonces presiona los disparadores: **DERECHO e IZQUIERDO.**
MECHWARRIOR 3050 (SUPER NES)	AMMO ILIMITADO...	Ingresa el password : **"M1ROG3 centrado"**
WILD GUNS (SUPER NES)	SELECCION DE PANTALLA...	En la pantalla de selección de luchador, mantén presionado el botón **SELECT** y presiona: **A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.**
ALIEN 3 (SUPER NES)	PARA LLEGAR A LA ESCENA 6...	Ingresa el siguiente password: **"SQUIRREL".**
SCOOBY- DOO (SUPER NES)	COMENZAR EN LA ETAPA 4...	Pon el password : **"NBKSDLV".**
MEGA MAN 7 (SUPER NES)	PARA OBTENER FULL POWER...	Ingresa est password: **"6853 - 5646 - 1241 - 7515".**



SUPER MARIO RPG

The legend of the seven stars

Aquí Spot, quien por petición popular... había sido reprimido, pero he vuelto para hablar de los juegos RPG y este mes analizaré uno que en realidad es muy bueno, me refiero a Super Mario RPG (cosa que ya sabían porque este artículo tiene un título muy grande y largo).

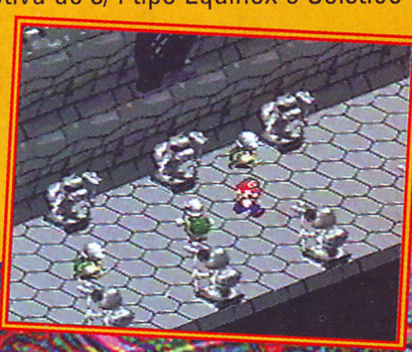


Primero que nada veamos qué pasa en la historia de Mario RPG: Al principio todo parece ir bien en el reino Toadstool hasta que un buen día Bowser decidió variar su rutina y secuestrar a la princesa Daisy (Su nombre en América, en Japón se llama Peach). También como siempre sucede, Mario no se da cuenta hasta que ya pasó todo y se ve señalado ante la comunidad de este reino como el responsable del rescate.



A diferencia de los anteriores juegos de Mario, aquí te dejas de cuentos y vas directamente a reclamarle al culpable, así que lo primero que haces es ir al castillo de Bowser y prepararte para luchar.

Aquí es donde se empieza a ver de qué se trata el juego y cómo se juega (más detalles próximamente); lo primero que ves es que a Mario lo manejas en una perspectiva de 3/4 tipo Equinox o Solstice pero con mejor movilidad.





Después de un rato llegarás con Bowser y deberás pelear contra él (o mejor dicho contra la cadena que está detrás de él) para rescatar a la Princesa, esta batalla no es muy difícil para Mario y todas sus habilidades.







Cuando hayas vencido a Bowser algo extraño pasa, una gran espada rodeada de estrellas cae del cielo y se clava precisamente en el castillo de Bowser, Mario vuela por los aires y va a caer en su casa. Si vas y regresas después para ver que pasó con la Princesa te enterarás que esta espada ha reclamado el castillo a nombre de la "Smithy Gang", lo que en realidad son problemas mayores pues ni la princesa, ni Bowser y ahora ni el castillo están bajo tu control.

Bueno, así es como empieza este juego, al principio todo parecía bien pero cambió muy repentinamente pues al iniciar tenías una ligera idea de dónde estaba la princesa, pero ahora ni eso. Este título une dos estilos de juego, el RPG (que es lo que predomina) y la aventura. A continuación hablaremos un poco de las cosas que encontraremos en este juego.

Al empezar podrás escoger uno de los cuatro archivos disponibles que tiene el juego, también podrás elegir el tipo de audio y poner tu nombre como en otros juegos de este estilo, esto te permitirá, ya sea prestárselo a tus amigos o experimentar algunas cosas nuevas.







Conforme vas avanzando te encuentras con algunas cajas con una estrella en ellas, al saltar ahí podrás salvar tu juego. Estas cajas las puedes encontrar en varios puntos del juego, lo que te permitirá salvar continuamente. Para recuperar tu energía podrás quedarte a dormir en los famosos "Inns" no sin antes pagar una módica cantidad de dinero.



Este juego no es como el típico RPG donde tú escoges una magia o ataque y te quedas viendo cómo la ejecuta tu personaje; aquí la gran mayoría de movimientos requieren de una interacción entre el juego y tú.

Por ejemplo, algunas veces al indicarle al juego una magia, te pedirá que hagas ciertas cosas, ya sea presionar un botón repetidamente, una secuencia o mantenerlo presionado como en el ejemplo de la foto, entre mejor hagas lo que te pide el juego será mayor el daño que causes a un enemigo.



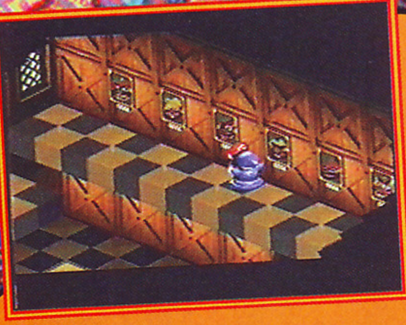




Aún al atacar con armas, también interactúas con el juego, por ejemplo: si atacas a alguien y no presionas nada, le causarás un daño normal, pero si al estarlo golpeando presionas un botón, el daño será mayor. Dependiendo el personaje y el arma que use, varía el momento en el que debes presionar el botón.



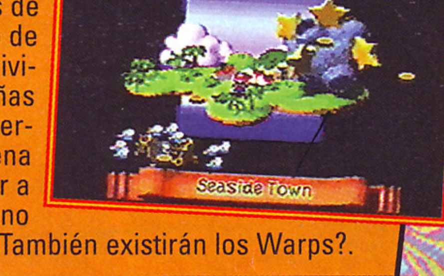




Para empezar, tú podrás manejar a Mario y moverlo por diferentes cuartos, ciudades, grutas, etc. A diferencia de otros RPG's aquí sí puedes ver a los enemigos y por lo tanto puedes decidir si peleas contra ellos o no; si deseas pelear entrarás a una pantalla en la que estás frente a los enemigos, dependiendo el botón que presiones será la opción que escojas, esto es muy sencillo y fácil de aprender.



Al igual que los juegos de aventuras de Mario, el mundo de Mario RPG está dividido en pequeñas zonas y cuando terminas una escena puedes avanzar a otra por un camino que se abre. ¿También existirán los Warps?.



Como en todo RPG al eliminar a un grupo de enemigos, obtienes experiencia y con esta experiencia tú vas subiendo de nivel; pero no sólo obtienes eso al destruirlos, pues también ocasionalmente recibes algunos items de regalo.



En otros juegos del género, cuando tú subes de nivel sólo te avisan y ya, pero aquí entras a una pantalla especial donde además de "avisarte" te muestran tus Status, te avisan si aprendes una magia nueva y obtienes un regalito.



Conforme vas avanzando te vas encontrando con muchos personajes que persiguen los mismos fines que tú, así que lo que siempre sucede en estos casos, lo mejor es unir fuerzas. Sólo tres personajes pueden pelear al mismo tiempo, cuando son más de este número, los podrás cambiar para que todos obtengan experiencia.





Ex.pts. 11
Coin 6
Item
Mushroom

Algo también muy típico, es ir a comprar algunos items, en este juego vas a encontrar tiendas en los pueblos amigables y aún en los mundos a explorar también hay algunas de ellas; ahí podrás adquirir armas, items y trajes (perdón por la "censura" pero es que este juego tiene muchas sorpresas que Nintendo nos pidió no publicar, para no quitarle todo el sabor al juego).





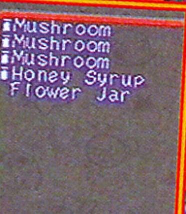
Muchos de los enemigos a los que te enfrentarás son ya viejos conocidos de Mario, pero también encontrarás monstruos nuevos. Lo interesante del caso es poder ver su "Look" en gráficos rendereados.

Y para que te des idea de cuántas sorpresas tiene este juego, aquí podrás ver quizá por única ocasión a Mario y Bowser luchar por un objetivo en común, aunque eso no significa que después serán amigos o algo así.

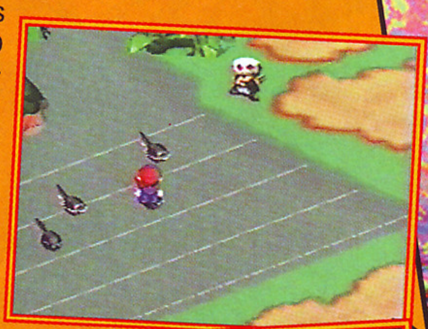


Conforme vas comprando (y hasta encontrando) cosas, te podrás equipar con ellas o usarlas después en Batalla o en el mapa general. Al equiparte con cosas puedes ver por medio de una flecha si el objeto en cuestión es mejor, peor o igual al que tienes, pero no te fíes mucho en esto, pues hay objetos que tienen poca resistencia o ataque pero poseen cualidades especiales.

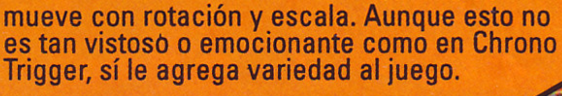




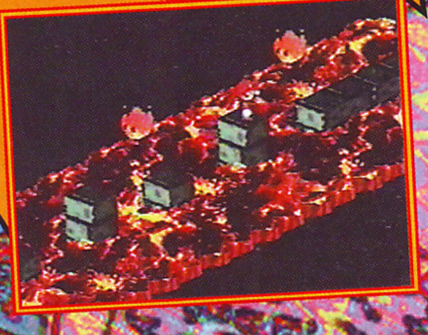
Como dijimos al principio también hay un modo de vista de 3/4, esto no sólo sirve para desplazarte por el mapa, también hay cosas que deberás hacer así; muchas de las acciones tienen que ver con cosas que son muy comunes en los juegos de Mario, como correr, saltar en pequeñas bases o hasta correr y agacharte para pasar por lugares muy bajos.



Además de esto también hay una escena en la que manejas un carrito en una mina, aquí la perspectiva es de primera persona y el camino se mueve con rotación y escala. Aunque esto no es tan vistoso o emocionante como en Chrono Trigger, sí le agrega variedad al juego.









También encontraremos muchos juegos de "Bonus", en ellos podrás ganar monedas que te servirán después para comprar cosas; el problema con estos Bonus es que para entrar tienes que pagar una cantidad de dinero algo elevada y si no te ves hábil, podrías llegar a perder el dinero que inviertes sin ganar algo.



En las escenas ocasionalmente te vas a encontrar con algunos cofres con un signo de interrogación en ellos, si saltas debajo los abrirás (como es clásico) y obtendrás muchos premios diferentes.



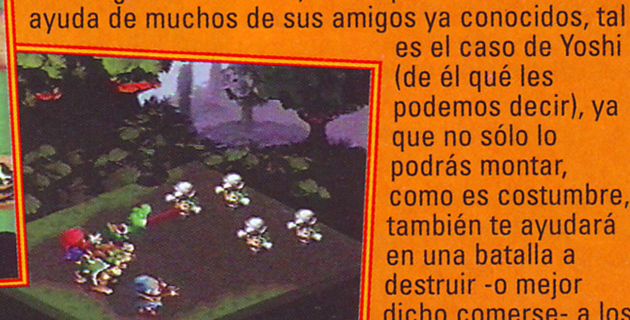
Pero ojo: Muchos de estos cofres también se encuentran escondidos a lo largo de las muchas escenas que tiene este juego, éstos no son visibles y sólo al saltar en ciertos puntos (que en muchos casos no son obvios) los harás aparecer. Como es de imaginarse, estos cofres ocultos tienen objetos muy buenos.







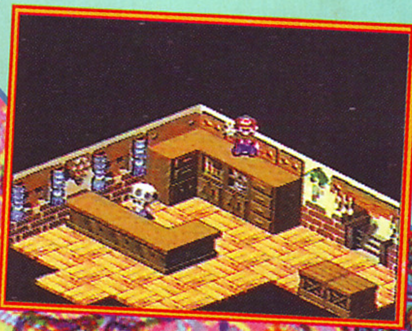


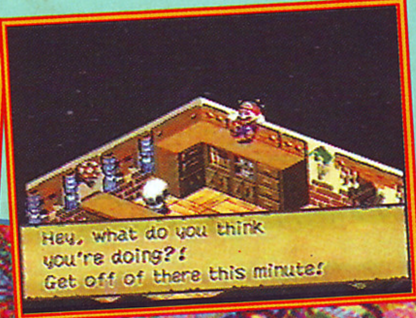


A lo largo de su misión, Mario podrá contar con la ayuda de muchos de sus amigos ya conocidos, tal es el caso de Yoshi (de él qué les podemos decir), ya que no sólo lo podrás montar, como es costumbre, también te ayudará en una batalla a destruir -o mejor dicho comerse- a los enemigos.



Super Mario RPG es un juego muy bueno, y además tiene muchos detalles que son bastante chistosos los cuales tendrás que descubrir; por ejemplo: en el primer pueblo llegas a la tienda y si se te ocurre subirte al mostrador y después al anaquel, Mario festejará su habilidad, pero el dueño al darse cuenta de esto, se enoja y le dice que se baje de ahí inmediatamente, como este detalle sencillo, pero chistoso encontraremos muchos.





Y bien, ¿Qué te puedo yo decir?, este juego es excelente, tiene muy buena historia, música pegajosa, es muy divertido y fácil de jugar. Definitivamente es recomendable y aún para los que no tienen experiencia con estos juegos, les aseguro pasarán un muy buen rato.

el control de las CELEBRIDADES

Ya hablamos de que fuimos a conocer las instalaciones de Digipen, también dijimos que conocimos al Director de esta escuela, el Sr. Claude C. Comair, quien como mencionamos es una persona bastante amable pero a la vez es muy exigente y le gusta que las cosas sean hechas como deben ser. Así que para conocer un poco más de su persona decidimos hacerle unas preguntas que él amablemente nos contestó.

Club Nintendo: Claude, ¿Cuántos estudiantes son aceptados al año en Digipen?
Claude Comair: Oficialmente aceptamos 60 estudiantes al año en la división de programación de juegos, pero eso es reciente porque cuando comenzamos en 1994 aceptamos 30 y en 1995 aceptamos 42; así que a partir de este año aceptaremos 60.

CN: ¿Qué tan difícil es entrar a estudiar aquí?
CC: Bueno, no es difícil para los buenos estudiantes. Si un estudiante tiene buenas calificaciones no le será tan difícil entrar.

CN: ¿Aceptan estudiantes de todo el mundo o sólo Americanos y Canadienses?
CC: No, nosotros aceptamos estudiantes de todo el mundo; tenemos actualmente estudiantes europeos, de oriente, medio oriente...

CN: ¿Entonces los estudiantes de nuestro país tienen oportunidad?
CC: Absolutamente, nos gustaría ver gente de su país aquí.

CN: Bueno, ¿Cuántos años tienen que estudiar los chicos en esta escuela?
CC: Los estudiantes tienen un extenso programa académico que ya te mostré y que deben ver en 2 años; estos no son años académicos de 9 meses sino dos años "humanos", o sea completos, nosotros sólo tomamos un mes de vacaciones. Ellos están aquí todos los días y toman unas 6 horas de teoría y lo demás de práctica. Esto es porque hay que aprender toda la tecnología para hacer juegos. Hacer juegos no es lo mismo que jugarlos... es más divertido.

CN: ¿Entonces los chicos que intenten ingresar aquí deben amar los videojuegos?
CC: Bueno, ese es el caso ya que si tú no amas lo que haces entonces lo más seguro es que tú seas muy "pobre" en tu desempeño o en tu trabajo; así que lo más recomendable para ser el mejor en lo que haces es que ames tu trabajo. Por eso nosotros sólo aceptamos personas que amen los videojuegos tanto como para decir que es lo único que querrían hacer en su vida. Por eso a la gente que no le gusta mucho esto, nos dice cuando conoce nuestro horario: "¿Qué?, ¿De 9 AM hasta las 10 PM?, ¿Qué no es eso mucho?" y para nosotros eso no es mucho, eso es sólo lo necesario.

CN: Hablando de los juegos que aquí se desarrollan ¿Están hechos de una manera "académica" o más cercano a la realidad?
CC: En los dos primeros semestres nos basamos mucho en lo que es la teoría pero a partir del tercer semestre ya le enseñamos a los alumnos como si fueran trabajadores de la compañía, así que en el semestre número



Claude Comair

cuatro debemos producir un juego como si fuéramos un equipo. En las primeras 3 semanas de producción pensamos en el título del juego así como en la trama, la historia y los personajes. Entonces creamos un libro que es como nuestra "Biblia" donde vienen todos los detalles del juego: cómo lo planeamos, los escenarios, cómo queremos que quede, qué es lo que cada persona debe hacer, el héroe, la heroína, el malo, también las armas y los items; o sea todo lo relacionado al juego. También tenemos que supervisar que todos los factores realmente se relacionen con el juego, cosas como las armas, o que algo tan simple como un aeroplano realmente parezca un aeroplano. Así que como puedes ver esto es realmente muy difícil y muy serio.

CN: Acerca de los gráficos: ¿Se están preparando para todos los ambientes en 3-D que es lo que próximamente será lo más común con el Nintendo 64?

CC: Bueno, en lo que se refiere al Nintendo 64 debemos esperar hasta que este sistema esté disponible para poder "trabajar" en él, pero lo que podemos hacer es tratar de anticiparnos, yo soy un Ingeniero en computación y he tratado de ver qué es lo que viene, por lo tanto ahora ya estamos viendo Matemáticas para trabajar en gráficos 2D y 3D para los juegos, así que creo que estamos preparados, pues hemos hecho algunas cosas en 3D que se han probado en computadoras Macintosh en máquinas basadas en chips de Intel, lo cual es "fácil" por así decirlo.

CN: Una pregunta que hemos recibido mucho es: ¿En qué lenguaje se programan los juegos? y más directamente ¿En qué lenguaje se programan los juegos para el SNES?

CC: Para empezar les puedo decir que el SNES es un ambiente que puede "soportar" el lenguaje Ensamblador así como el C ó el C++. Estos lenguajes los entiende la máquina y son con los que hemos programado nuestros juegos. A mí, personalmente, me gusta mucho la estructura del SNES porque le da a los estudiantes un buen panorama de lo que es una buena computadora. Podemos decir que para empezar a programar en ella se necesita saber Ensamblador en un nivel no muy avanzado.

CN: Muchas gracias por su tiempo.

DigiPen



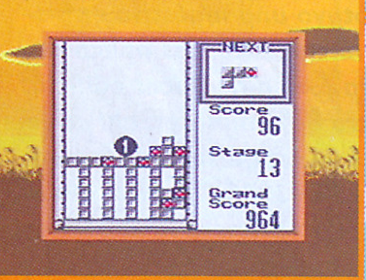
MÁS DATOS SOBRE CLAUDE P. COMAIR

No crean que para Mr. Comair su idea siempre fue la de programar un videojuego o poner una escuela de programación. El comenzó su carrera obteniendo un grado avanzado en Ingeniería Civil y Arquitectura. Con estos conocimientos él ingresó en la universidad de Osaka en Japón donde obtuvo una maestría en sistemas, estos conocimientos los aplicó en estudios sobre la forma de hacer edificios seguros en contra de temblores, ahí en la computadora corría sus diseños con temblores simulados. En 1988 Claude Comair llegó a Vancouver, la primera idea al formar Digipen era la de dar clases de simulación en computadora (como lo de los temblores y los edificios). Después de esto C. Comair comenzó a dar clases de animación por computadora en una escuela de artes; también ahí en Vancouver se dio cuenta que los conocimientos que él poseía serían de vital importancia para los programadores de videojuegos (simulaciones por computadora + gráficos son parte importante en la programación de videojuegos), así que decidió darle un giro importante a Digipen y se acercó a Nintendo of America para obtener el apoyo y crear una escuela especializada de gran nivel. ¡Y vaya que sí lo logró!

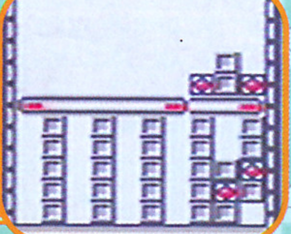
GAME VISTAZO A: TETRIS BLAST



Ahora Nintendo lanzó una nueva versión de uno de los juegos más famosos del mundo: TETRIS, pero le han inyectado nueva vida al concepto combinándolo con otro juego que ya tiene tiempo que salió en Japón y se llama Bombliss. Este juego utiliza las ventajas del Super Game Boy y además pueden jugar entre dos linkeando dos Game Boys. El juego cuenta con tres modos de juego, pero antes analicemos la forma de jugar Tetris Blast.



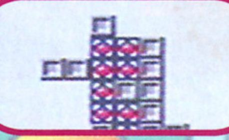
Como te darás cuenta, todas las piezas cuentan con, cuando menos, una bomba (que son esos puntos rojos) y para detonarlas hay que completar la línea donde se encuentran, la explosión es a lo ancho (salvo casos especiales que aclaramos más adelante).

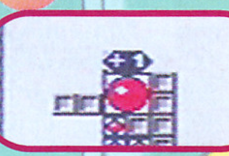


Si ejecutas jugadas en cadena (desapareces una línea para que después se completen otras) obtienes segundos de tiempo como premio, observa en las fotos cómo te suman dos segundos a tu SCORE.

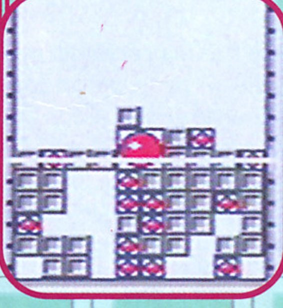


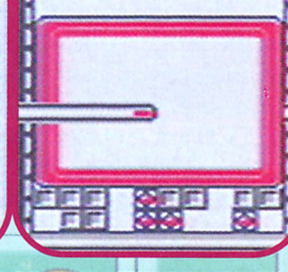
Cuando completas una línea sin bombas sólo te la marca, para que cuando completes otra línea que tenga bombas, la explosión sea como si destruyeras dos líneas a la vez.



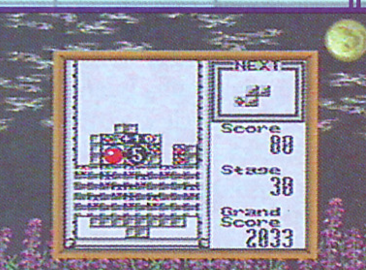


Si juntas cuatro bombas como indican las fotos, se crea una Mega Bomba, además de que se suma un segundo a tu SCORE.
Las Mega Bombas detonan al completar cualquiera de las líneas donde se ubica y su explosión abarca 4 bloques a los lados y tres abajo y arriba.





Pero también puedes hacer jugadas de varias líneas a la vez, para sumar tiempo a tu SCORE, como en la foto donde por cinco líneas te suman diez segundos.



PIEZAS

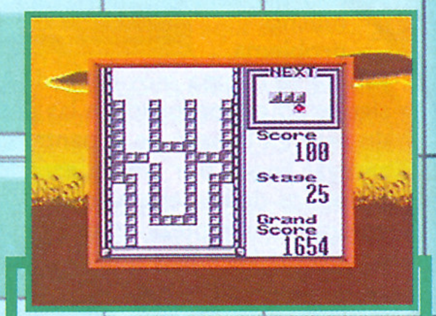


Estos son los tipos de piezas donde están las típicas del Tetris y le agregaron algunas nuevas con sus respectivas variaciones por la ubicación de la bomba en la pieza.

CONTEST

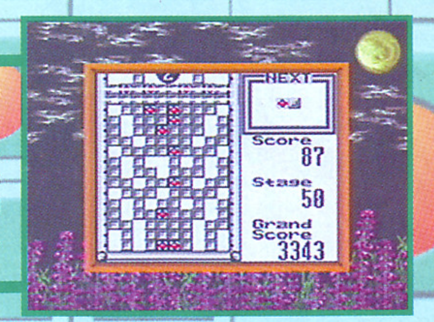


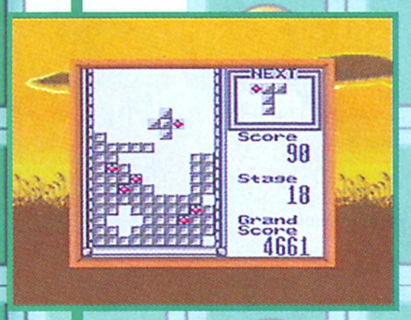
Este modo del juego cuenta con la opción de Password, para que puedas comenzar el juego en el nivel en el que te quedaste sin tener que recorrer todo.



El marcador de SCORE es como un contador de tiempo y el objetivo del juego es desaparecer todos los bloques y bombas de la pantalla antes de que el tiempo se termine, al lograrlo el tiempo que te sobra se acumula en el Grand Score.

Conforme vas avanzando en el juego, los bloques que están al comenzar la escena, están acomodados de formas más complejas y la velocidad del juego aumenta.

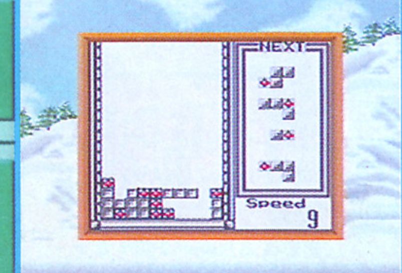




Ya son pocos los juegos que tienen el reto de una segunda vuelta, o sea que al terminarlo comiences de nuevo con una dificultad mayor. Tetris Blast tiene esta cualidad ya que cuenta con 50 niveles, pero ahí no termina la cosa, ya que después de ver el final, te da un password para comenzar en lo que sería la segunda vuelta donde comienzan a salir nuevos tipos de piezas que aumentan el reto del juego.

TETRA significa cuatro por eso en el Tetris original las piezas sólo eran de 4 cuadros. Ahora ya se generalizó el nombre para este tipo de juegos.

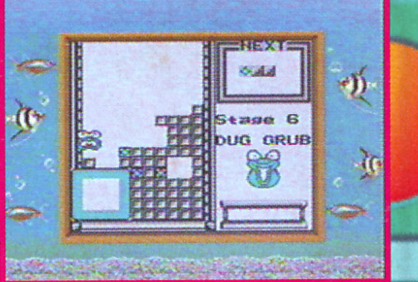
TRAINING



Este modo de juego es tan solo para entrenarte, lo curioso es que te dejan ver las siguientes 4 piezas que van a salir en lugar de sólo una. Algo que sentirás de inmediato en este juego es la movilidad (que es muy similar al Tetris 2), pero aquí tienes mayor margen de error, ya que no importa que la pieza haya tocado fondo, tienes un instante donde puedes cambiar la pieza de lugar o darle un giro de última decisión, e incluso, colocarla en aquel hueco imposible.

FIGHT

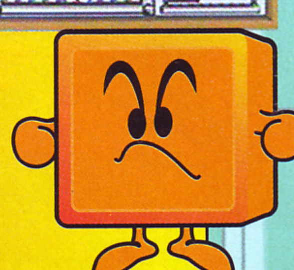
En este modo de juego, el objetivo es alcanzar al enemigo con las explosiones que provocas al completar las líneas, pero hay ocho diferentes enemigos con distintas cualidades, por lo cual tienes que adecuar tu estrategia dependiendo del enemigo al que te enfrentes.



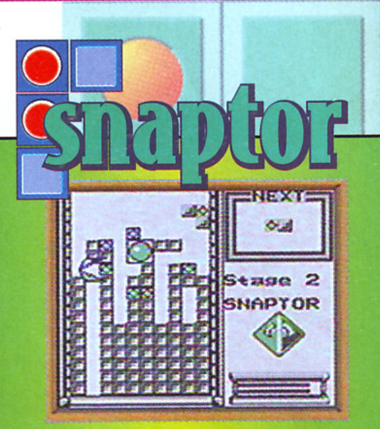
cubit



Con Cubit no hay mucho problema, ya que se la pasa moviendo de lado a lado siguiendo el contorno de las piezas y cuando está en la base de la pantalla comienza a agregar líneas, por cierto, esto lo hacen todos los demás enemigos y lo mejor es colocarles una pieza en ese momento para completar las líneas que va agregando y bajarle energía al enemigo.

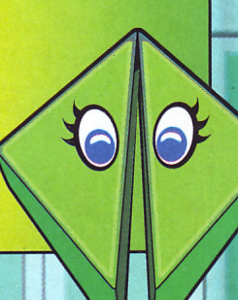


snaptor

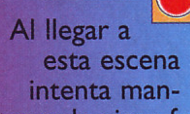


Este personaje se entretiene comiendo las bombas pequeñas; por un lado está bien, para acumular líneas sin bombas y crear explosiones más grandes, pero por el otro lado imagínate cuando estás a punto de juntar una Mega Bomba y llega Snaptor a comerse una de las bombas.

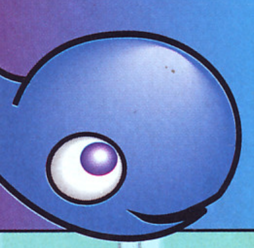




gloop



Al llegar a esta escena intenta mantener la pieza fuera del alcance de Gloop, porque si la toca, en ese momento la baja verticalmente a toda velocidad sin darte oportunidad de acomodarla.



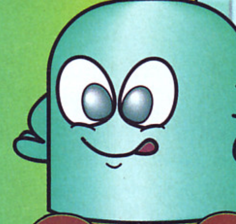


creepa





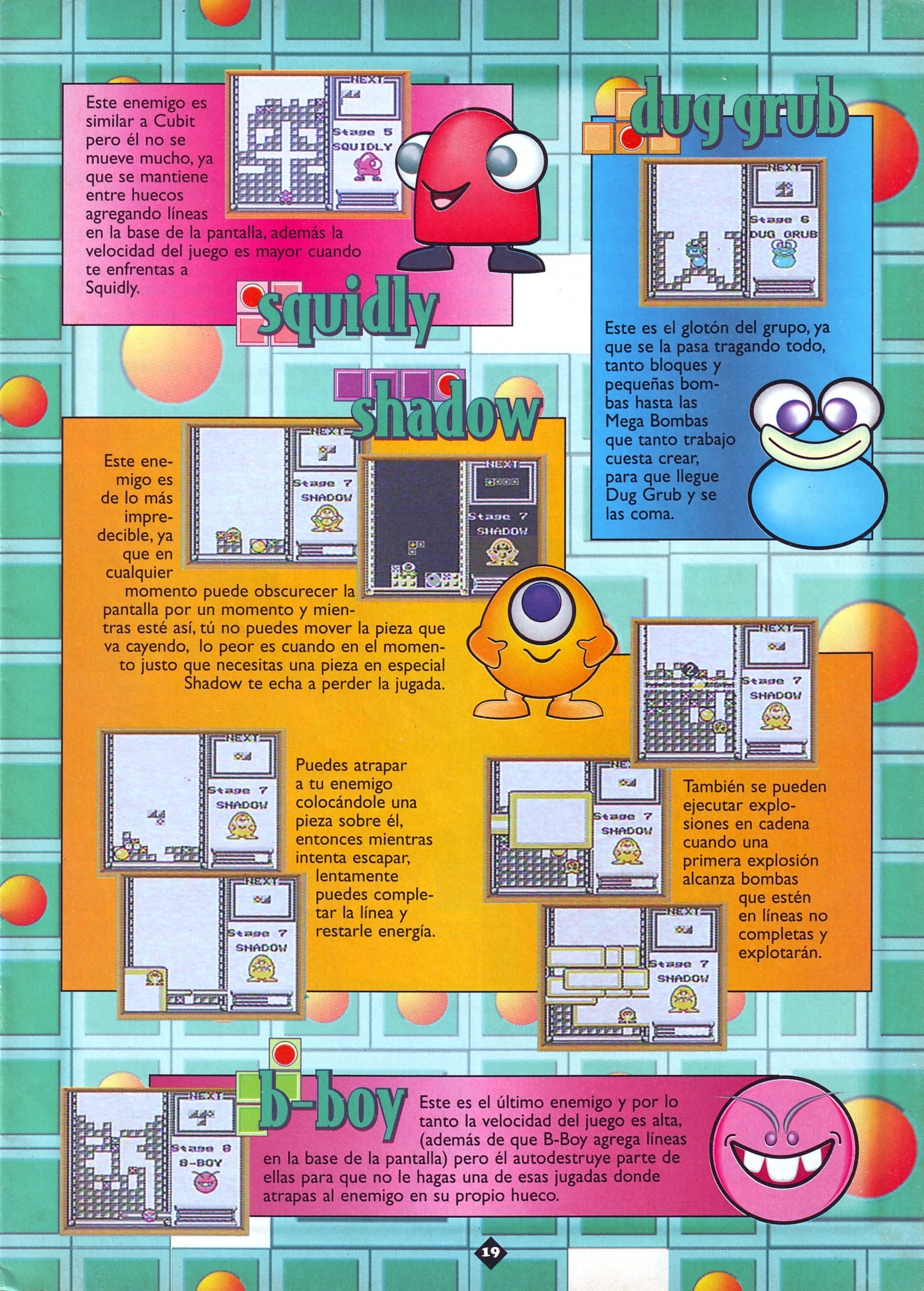
Este enemigo se la pasa agregando pequeños bloques que obviamente te estorban para armar tus jugadas, por lo tanto lo mejor es no tardarte mucho en ejecutarlas o se te acumulan los bloques que este enemigo va dejando.





*En la pantalla de selección de uno o dos jugadores presiona el botón **B** cinco veces y luego presiona **Start** para que en lugar del modo **Fight** aparezca **Fight 2** que es más difícil.*





squidly

Este enemigo es similar a Cubit pero él no se mueve mucho, ya que se mantiene entre huecos agregando líneas en la base de la pantalla, además la velocidad del juego es mayor cuando te enfrentas a Squidly.

dug grub

Este es el glotón del grupo, ya que se la pasa tragando todo, tanto bloques y pequeñas bombas hasta las Mega Bombas que tanto trabajo cuesta crear, para que llegue Dug Grub y se las coma.

shadow

Este enemigo es de lo más impredecible, ya que en cualquier momento puede obscurecer la pantalla por un momento y mientras esté así, tú no puedes mover la pieza que va cayendo, lo peor es cuando en el momento justo que necesitas una pieza en especial Shadow te echa a perder la jugada.

Puedes atrapar a tu enemigo colocándole una pieza sobre él, entonces mientras intenta escapar, lentamente puedes completar la línea y restarle energía.

También se pueden ejecutar explosiones en cadena cuando una primera explosión alcanza bombas que estén en líneas no completas y explotarán.

b-boy

Este es el último enemigo y por lo tanto la velocidad del juego es alta, (además de que B-Boy agrega líneas en la base de la pantalla) pero él autodestruye parte de ellas para que no le hagas una de esas jugadas donde atrapas al enemigo en su propio hueco.

ACME 96

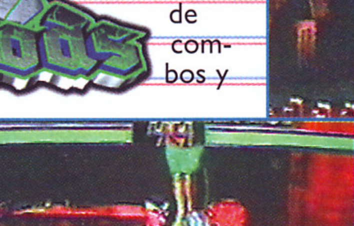
AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

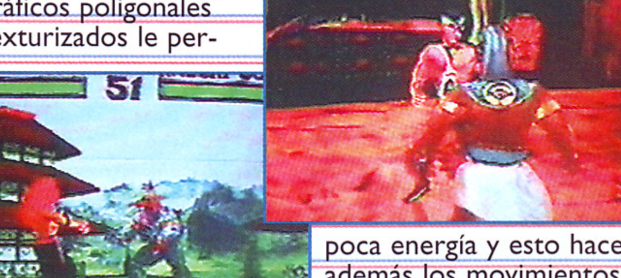
El pasado mes de marzo nos fuimos a Orlando, Florida al Show de ACME que en esta ocasión fue muy especial ya que el evento cumplió 10 años de presentarse anualmente y al parecer todas las compañías querían festejar este aniversario lanzando y promoviendo sus juegos y sus nuevos proyectos. Sin lugar a dudas este año será muy bueno para todos los videojugadores ya que saldrán nuevos y muy buenos títulos para Arcadias.

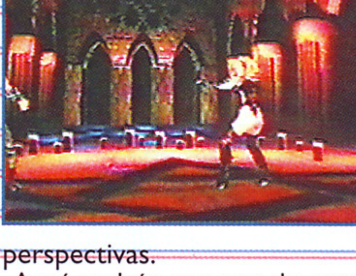
MIDWAY

Midway mostró 4 títulos, 2 nuevos y 2 ya disponibles en las Arcadias que seguramente ya has visto y jugado, estos títulos son Open Ice y Killer Instinct 2. Por cierto, de KI2 nos informaron que próximamente saldrá una nueva revisión en la que corregirán varios Bugs, así que espera nuestra información de los cambios y nuevas cosas que pueda tener.

War Gods es un nuevo título de pelea al estilo de Mortal Kombat; debido a la mezcla de digitalizaciones y gráficos poligonales texturizados le permite tener un ambiente virtual; la jugabilidad y movilidad es igual a la de MK, pero lo verás y sentirás un poco distinto por las diferentes perspectivas.







Aquí podrás escoger de entre 10 personajes (o Dioses de la guerra) y enfrentarte en una batalla final a un Dios (War Head). La configuración de botones es igual a la de MK3 o MK3 Ultimate, pero lo que era el botón de Run ahora se llama 3-D, con este botón puedes hacer que la perspectiva cambie, también lo puedes utilizar para realizar poderes y es probable que también fatalities. En una charla que tuvimos con uno de los principales programadores del juego nos comentó que también tendría una gran variedad de combos y uno que otro código secreto, seguro esto hará más interesante al juego. Lo único malo de este título es que los golpes bajan muy poca energía y esto hace al juego algo cansado, además los movimientos se veían algo forzados, pero ojalá lo mejoren ya que lo que jugamos era un prototipo y según nos informaron, saldrá a la venta a mediados de este mes de mayo.



En esta compañía también pudimos jugar NBA Hang Time. Este nuevo título no es la continuación del NBA JAM T.E. ya que los derechos de NBA JAM fueron comprados por Acclaim, ¿Cómo ves?
Pero bueno, NBA Hang Time lo verás igual en gráficas al NBA JAM, incluso se juega con la misma configuración de

botones: Turbo, Pase y Tiro, pero tiene nuevos jugadores, jugadas, re-atacadas, jugadas cooperativas y algunas nuevas ideas como: Create Player (Crear jugador) donde puedes poner tu nombre a un jugador y darle varias características como cambiarle la cabeza y ponerle una cabeza de vaca (o escoger la que más se te parezca), también puedes ponerle el color que quieras al uniforme, modificar sus atributos como altura, complexión, o que sea rápido, más resistente, buen tirador, buen re-atacador, buen defensor. Y modificar sus privilegios como hacer su cabeza más grande, que tenga turbo indefinido y hasta



NBA HANG TIME

le puedes poner apodos al jugador que estés creando (o sea, casi nada). También puedes concursar en el Trivia Contest donde te harán preguntas de basketball y te darán varias opciones para las respuestas, también siguen los trucos o códigos con los cuales podías tener turbo ilimitado, cabezas grandes, etc. pero ahora se hacen como en MK3 con combinaciones de dígitos, (pero aquí son 3 dígitos por jugador). Este juego es para 4 jugadores. Por cierto, estos 2 juegos tienen un nuevo modelo de audio llamado DCS2 que ahora es estéreo.

ACCLAIM

Esta fue una sorpresa ya esperada (entonces ya no fue tanta sorpresa), Acclaim hace su aparición en el medio de Arcadias y con muy buenos títulos que pronto los podremos jugar.
Como te mencionamos antes, los derechos de NBA JAM fueron comprados por Acclaim y como este título fue el primero de Arcadia hace su debut con la nueva continuación de NBA JAM T.E. llamado **NBA JAM Extreme**. Para este juego intervinieron Sculptured Software y Acclaim y como te has de imaginar éste es el verdadero NBA JAM 2, por así decirlo.
El juego se ve totalmente distinto debido a que ya no son digitalizaciones, sino ahora

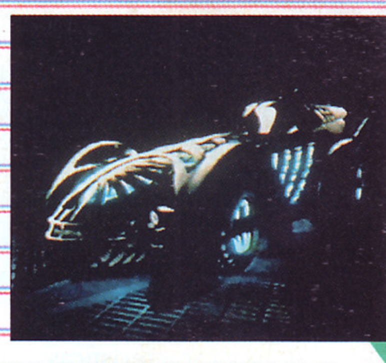




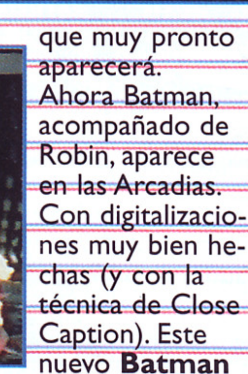


manejaron la técnica de gráficas poligonales; la jugabilidad es casi la misma a los NBA JAM, pero ahora en tu configuración de botones hay un nuevo botón llamado Extreme, dando así 4 botones por jugador; también es para 4 jugadores simultáneos. Sigue conservando las jugadas y re-atacadas de lujo (muy alucinadas, por cierto); ahora cuando tú haces una buena jugada o re-atacada, podrás ver el "Replay" (la repetición instantánea). Este es un buen título















que muy pronto aparecerá. Ahora Batman, acompañado de Robin, aparece en las Arcadias. Con digitalizaciones muy bien hechas (y con la técnica de Close Caption). Este nuevo **Batman Forever** (basado en la película) seguro será de tu agrado, el estilo de juego es tipo Final Fight pero aquí hay muchos items, combos, poderes y múltiples ataques especiales; podrás seleccionar a Batman o a Robin (o el mismo personajes para los 2 jugadores). Aquí, como en la película, enfrentarás al dos Caras y al Acertijo, pero tendrás que pasar varios niveles y pelear con todos sus secuaces y al terminar cada nivel podrán escoger un item de hasta 8 diferentes. Para este juego trabajó Iguana Entertainment y Acclaim y en verdad les quedó ¡un súper juego!.

CAPCOM

Ahora veremos algunas de las cosas que presentó Capcom, aunque de algunas de ellas ya te hemos hablado en nuestra sección de Extra.







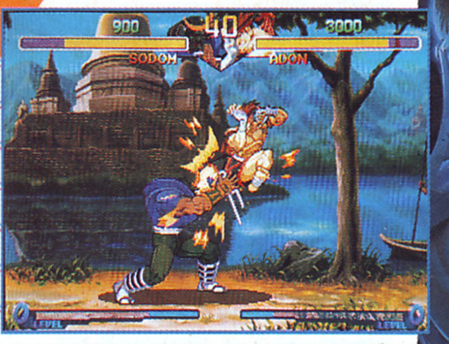
19XX The War Against Destiny

Este nuevo título es la continuación del clásico 1943 (un muy buen juego en sus tiempos) y esta nueva secuela no tiene un año definido en el que se realiza. Es al estilo "Shooter" y podrán jugar 2 personas simultáneamente. Puedes escoger de entre 3 clásicos aviones, cada uno de ellos tiene diferentes propiedades que deberás probar para ver con cuál te acomodas para jugar. Este juego es muy espectacular por las armas que te encuentras y so-

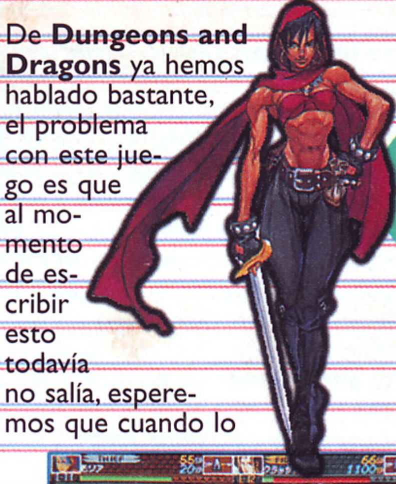




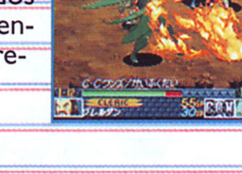
bre todo los enemigos, los cuales son de gran tamaño y te atacan con todo lo que tienen.
Ahí en el Stand de Capcom pudimos jugar un rato el juego



Street Fighter Alpha 2, (hay que recordar que aquí en nuestro país, este juego se "apellida" Zero en lugar de Alpha). Hemos preparado un interesante análisis de este juego donde podremos ver todo lo nuevo y de lo cual ya te hemos dado algunos avances.



De **Dungeons and Dragons** ya hemos hablado bastante, el problema con este juego es que al momento de escribir esto todavía no salía, esperemos que cuando lo leas ya lo hayas podido jugar como todos los juegos que se encuentran en este reporte.

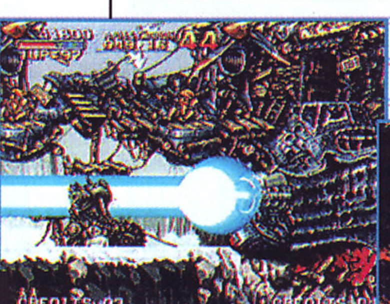


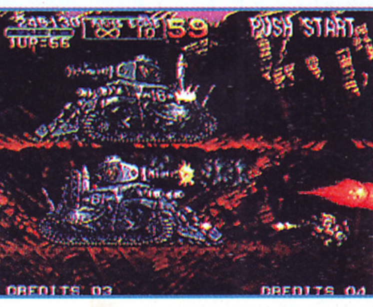
S·N·K

Y por fín pudimos confirmar el gran rumor de que esta compañía presentó la tercera parte de la serie del juego **Art of Fighting 3**, este título recibe el nombre de "The Path of the Warrior, Art of Fighting 3". Este juego es muy diferente a las anteriores versiones pues aunque se conservan características básicas como el Zoom en la pantalla, el gran tamaño de los personajes o el uso de "Espíritu" para los poderes, hay importantes cambios que se notan en los colores y la animación pues para darles mayor naturalidad a los movimientos esta compañía utilizó la técnica de Motion Capture (revisa nuestra visita a Electronic Arts), además la movilidad es ahora muy al estilo Mortal Kombat, ya que con un golpe puedes levantar a tu enemigo y golpearlo varias veces en el aire. En este juego se pueden escoger 8 personajes (sólo Robert y Ryo repiten aparición) y también hay dos personajes secretos que seguramente se podrán escoger mediante un truco. Algo muy curioso de este juego es que los escenarios parecen sacados de típicas postales de México o de lugares desérticos. Otras características que incluye este juego son la del "Ultimate Knockout", lo que te permitirá despachar a tu rival en un solo Round y la del "Día Invencible", o sea que el día que se supone es el cumpleaños de alguno de los personajes, nadie lo vencerá. Esto es posible gracias al reloj que está integrado al sistema (ya









se habían tardado en hacer algo parecido).
Otro juego interesante que vimos fue el de **Metal Slug**, si quisiéramos dar algún punto de referencia con este juego diríamos que es algo así como un Contra pero este juego lo trataron de hacer un poco más cómico; es para 2 personajes simultáneos y en tu camino podrás encontrar diferentes tipos de armas, subirte a un tanque o liberar a algunos prisioneros que en agradecimiento te regalarán un Item. Este juego tiene mucha acción y un reto bastante alto además de buenos gráficos.
Aparte de estos dos juegos, vimos otros tantos que mostró esta compañía (y por increíble que parezca el único que es de golpes es el de AOF 3), por ejemplo, pudimos ver un "Shooter" o juegos de naves (matamarcianos, dirían los españoles) de nombre **Iron Clad**. Este juego tiene mucha acción y tu nave tiene un dispositivo que te ayuda a destruir a tus enemigos. Otro juego de Fútbol que vimos fue el de **Pleasure Goal**, aquí tenemos a este deporte pero en su modalidad de salón, pero que no nos gustó mucho comparándolo con otros del género.
Danger Droppers Caution es un juego extraordinariamente sencillo donde lo único que tienes que hacer es tirar de una plataforma a una serie de enemigos. El otro es un Puzzle también bastante sencillo de nombre **Magical Drop II** el cual a simple vista se parece mucho a Bust-a-Move pero no es tan divertido.



KONAMI

Con esta compañía pudimos ver un par de juegos. El primero de ellos es **Run and Gun 2** (ya hemos dicho que Run and Gun es el título de Arcadia del cual derivó el juego NBA Give'n Go de SNES) y a nuestro gusto sólo fue mejorado muy poco en cuestiones de movilidad (es un poco más rápida), la animación se ve un poco forzada y el tipo de perspectiva única

RUN AND GUN 2

MIDNIGHT RUN

se mantiene. Hay nuevos movimientos, jugadas e intentos. Pero no todo es "lo mismo" en esta compañía, pues además también pudimos ver el juego **Midnight Run - Road Fighter-**. Este es un juego de carreras que tiene mu-



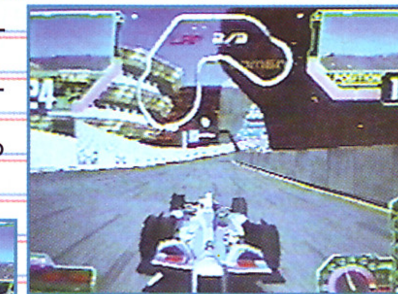
chas características como la de seleccionar diferentes tipos de dificultades, diferentes perspectivas y varias pistas. La velocidad del vehículo es muy alta y por lo tanto no es raro estar chocando contra todo.

NAMCO

Ya hemos hablado de algunos juegos de Namco pero en esta exposición mostraron algunos nuevos como **Dunk Mania**, este nuevo título de basketball tiene una movilidad muy buena, también hay jugadas cooperativas de re-atacadas, las gráficas poligonales le ayudan mucho para lucir las jugadas . También es para 4 jugadores simultáneos. Lo que vimos nosotros es un prototipo al 60% (es probable que tenga cambios).



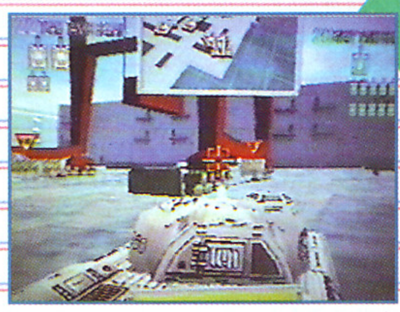
Ace Driver Victory Lap es la continuación del Ace Driver; es un simulador de autos Formula 1, pero ahora los autos presentan mejoría en la movilidad. Si su antecesor tenía casi realismo ¡imagínate esta nueva versión!. Puedes seleccionar 3 tipos de pistas que se clasifican por dificultades (Begginer, Medium, Expert) y también pueden jugarlo hasta 4 personas simultáneamente.





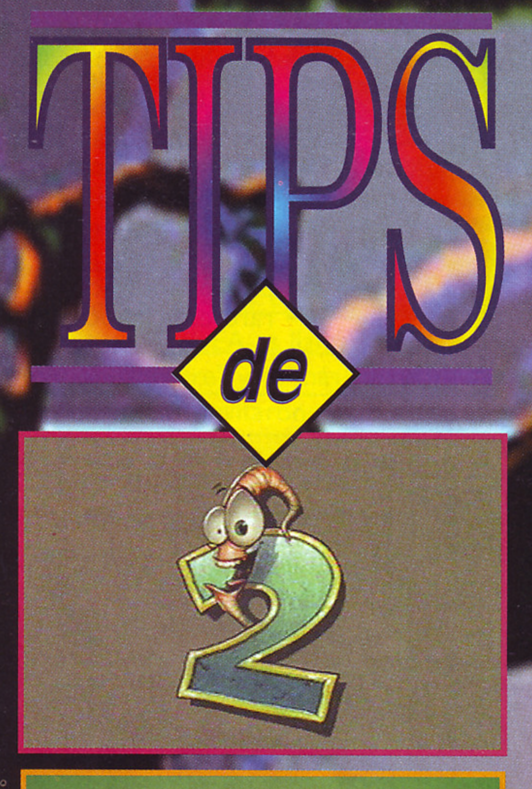
Tokio Wars es un simulador de tanques hecho con gráficas poligonales. Es para 4 jugadores simultáneos, pueden jugar haciendo un equipo o enfrentándose en modo de VS. En sí la jugabilidad y movilidad son muy buenas y le dan más realismo cuando te sacude una especie de vibrador cuando disparas y la sensación cuando se mueve el tanque y les pasa encima a sus enemigos está muy bien lograda.





Por cierto, nuestro amigo de Namco, Emilio Cabrera nos comentó que ya están realizando **Alpine Racer 2**, pero que todavía puede tardar y salir hasta fin de año. Bueno, como ya dijimos próximamente aparecerán muchas cosas interesantes para Arcadia, así que con un poco de suerte podrás jugar algunos de estos títulos en algún local de Arcadias (de esos en los que sí se preocupan por traer si no muchas cosas nuevas al menos le cambian un poco).







Bueno, aquí estamos otra vez dándote tips de un juegazo y para esto te tenemos mapas de casi todos los niveles. Y son casi todos porque para Puppy Love, The Flyin' King y Level Ate no los necesitas ¿o sí? Tampoco te damos el último nivel, ya que este te toca a ti. Así que empezamos.

ANYTHING BUT TANGERINES

Para tomar esta vida, avanza hacia la derecha del punto de inicio y súbete al borde que indica la 1a. foto. Ahora, colúmpiate hacia la izquierda usando a Snott (B en el aire) 4 veces.







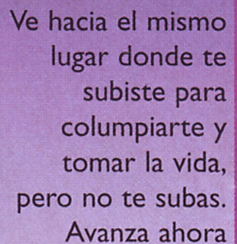




Para llegar aquí, ve hacia donde está el corral de los puercos y súbete a donde está el ícono de la pistola de Jim. Tómala y brinca hacia la izquierda para poder llegar aquí y tomes la energía y las armas. Para bajar, ve hacia donde están las ramas negras (a la derecha de las armas).











Ve hacia el mismo lugar donde te subiste para columpiarte y tomar la vida, pero no te subas. Avanza ahora hacia la izquierda y entrarás a un hoyo donde hay energía y armas. Ya que no puedas seguir avanzando, ve hacia la derecha y toma la primera bandera (la que tiene la tierra) del password.





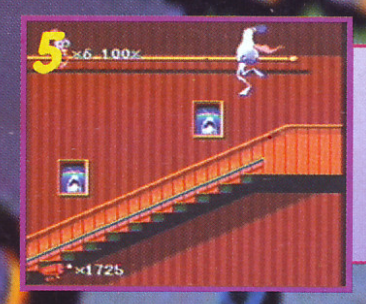






Para tomar las armas que se encuentran arriba de la resbaladilla de puercos, ve hacia la derecha hasta encontrar la 1/2 meta. Súbete al borde de la derecha y usa a Snott brincando hacia la izquierda 2 veces.



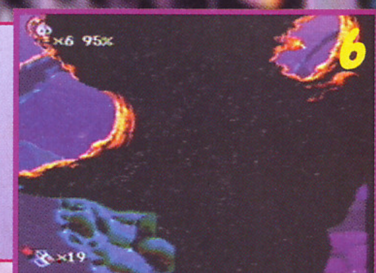


Cuando llegues hasta la parte de arriba usando la silla, salta hacia la izquierda usando a Snott como paracaídas (y en el aire), tratando de pasar por debajo de la media meta. Así encuentras armas.



Casi al final, vete por la cuerda de arriba de las cascadas y al llegar a la parte izquierda, sale una estrellita que hace aparecer un Super Suit Icon (que te da 75% de energía) a la derecha de la cuerda.







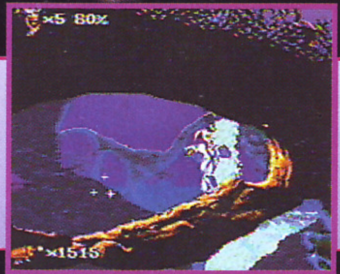




Para conseguir la bandera de Jim del password, al llegar a donde te dicen: Use Snott Swing, ve hacia la izquierda por la parte de abajo. Así encuentras esta bandera.



Antes de llegar con Bob (el pez dorado), súbete a donde indica la 1a. foto y saldrá una estrella que hace aparecer armas a la izquierda.

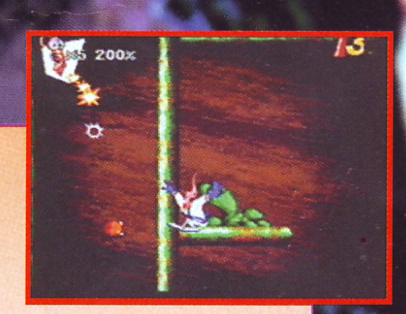




LORENZEN'S SOIL







Para ahorrarte tiempo, (y si crees no necesitar la vida de arriba), toma la bandera de Worm del otro lado (como indica la secuencia)



Para la bandera de Jim haz exactamente lo mismo que con la de Worm.

Ya con las 2 banderas anteriores sube hasta donde se indica en el mapa, para usar este atajo

Si llevas prisa, toma la bandera de EARTH desde arriba

Esta es la mejor posición para eliminar la larva..

PUPPY LOVE



Para Puppy Love, aquí está el número de tandas de perritos, y en cuál sale premio:

Los * indican que Puppy puede fallar la bomba

ROUND	TANDAS	PREMIO
1.1	7	5
1.2	4	1
1.3	5	1
1.4	5	1
1.5	5	X
2.1	5	3
2.2	8	4
2.3	6	5
2.4	6	4 *
2.5	6	5
3.1	6	3
3.2	6	5
3.3	5	2
3.4	6	4 *
3.5	6	4 *

VILLI PEOPLE

Para este nivel, la única recomendación es que tomes el camino difícil cuando encuentres una bifurcación. Trata también de conseguir los 11 gusanos para las preguntas. Por cierto, aquí te van las 60 que encontramos jugando 2 días sólo en esta escena:

INICIO

SALIDA

*

1/2

1/2

When is Jim's Birthday?
Y: The day he was born
B: Jun 9, 1994 *
A: Today if you have a present

What is a Paradox?
Y: Yes
B: No
A: I don't know *

What Broadway musical is based on Annelids?
Y: Wormlight Express
B: Worms
A: The worm of the opera *

In what year did the Battle of hamstrings take place?
Y: 1066 A.D.
B: 1099 B.C.
A: 101 D.M. *

Can you rub your stomach and

pat your head?
Y: Yes
B: No *
A: Yes, but Simon didn`t say
Use what in place of butter when cooking?
Y: Shortening *
B: Lengthening
A: Weasel feathers
Can Jim tie himself into a knot?
Y: No *
B: Jim has no arms
A: He probably can, but he'd only use it to impress girls.
Hey kids, what time is it?
Y: Stop it
B: I can't stand it
A: Nick *
If Tim runs east with two apples, when does the train arrive with peaches?
Y: As soon as Herb arrives *
B: As soon as Mike leaves town
A: I don't do math
Can Peter Puppy have a bite of your ice cream sandwich?
Y: Yes
B: No
A: Over may dead body *
What food isn't available on the streets of New York city?
Y: Freed Worms
B: Real beef hot dogs *
A: English mustard
Seven times seven equal
Y: 49
B: Forty-nine
A: C'mon, I really need this power up! *
Alas, poor Yorrick... was written by:
Y: Big Macbeth
B: Chocolate shakes *
A: Patty cake
Have you read the instruction manual?
Y: No *
B: Yes
A: Yes, but I can't find where tab a fits into slot B.
May I please be excused to go to the bathroom?
Y: Cross your legs!
B: The Industrial revo lution *
A: Flamin' yawn
How many legs does a shark have?
Y: As many as it wants *
B: Don't be stupid
A: Tally ho
How do you compute the area of a circle?
Y: Pi R square
B: Pie are round but Nick Jones is square.
A: Ask your doctor *
What is Earthworm Jim's favorite Christmas carol?
Y: Frosty the snow-cone
B: Jingle Jangle bells
A: My funny valentine *
When bowling psycrow needs 7 more pins to win, he should:
Y: Hit reset and get a spare if nobody's loo-king *
B: Aim at right side of pins.
A: Aim at left side of pins
Where does Mrs. Schultz live?
Y: Up the hill in that old spooky house no one will go near -- even on halloween
B: Under the stairs
A: Germany *

What is the meaning of life?
Y: Ask Brian
B: 42 *
A: Forty-two
Who is the king of the animals in Africa?
Y: Marimba
B: Help, I can't swimba
A: Earthworm Jimba *

Who are you?
Y: Who, who, who, who? *
B: I really want to know
A: Now tell me, who are yor?
I don't get it
Y: Neither do I
B: and your point would be...?
A: The right answer is wrong, and the rest don't make sense *
W.W.W. stands for
Y: Weewy wascawy wabbit *
B: World war won
A: Keep on truckin
These walk down stairs, alone or in pairs
Y: Shoes *
B: Toys that were metal but are now plastic and just not as cool
A: Take a memo
What exactly is a 'mojo'?
Y: A really bie cup of coffee
B: A tiny elvis *
A: A command, as in 'mojo own lawn'
Is this a trick question?
Y: The sock *
B: Answer
A: Bongo the dancing bear
Who es Leo Tolstoy?
Y: Dead *
B: The guy who wrote the manual
A: Warren peace's best friend
Jim's super suit is:
Y: Wash and wear
B: All-natural fibers
A: Filler with healthy and delicious oat bran.*
Can Psy-crow beat Jim at arm wrestling?
Y: Yes
B: Jim has no arms *
A: No

Is Jim Dyslexic?
Y: Sey *
B: Yes
A: No
Phrase your response in the form of a question:
Y: Yes *
B: No
A: Maybe
Can Jim Speak french?
Y: Oui
B: No *
A: Michelle, ma bell sont lay mo key vont tray bein ensamble
How long is a piece of string?
Y: The same shape as something beige *
B: Pi
A: By bus
If cigarettes cause cancer, what causes capricorn?
Y: Bad-fitting shoes in south france
B: Dental floss
A: One and one half pounds of butter*
How does Jim spell his first name?
Y: JMI
B: MIJ *
A: IJM
Does Jim have piranha in his aquarium?
Y: A
B: B
A: Both A and B *
In a dogfight between a spitfire and a harrier which plane would

When is Jim's Birthday?
Y: The day he was born
B: Jun 9, 1994 *
A: Today if you have a present

What is a Paradox?
Y: Yes
B: No
A: I don't know *

What Broadway musical is based on Annelids?
Y: Wormlight Express
B: Worms
A: The worm of the opera *

In what year did the Battle of hamstrings take place?
Y: 1066 A.D.
B: 1099 B.C.
A: 101 D.M. *

Can you rub your stomach and pat your head?
Y: Yes
B: No *
A: Yes, but Simon didn`t say

Use what in place of butter when cooking?
Y: Shortening *
B: Lengthening
A: Weasel feathers

Can Jim tie himself into a knot?
Y: No *
B: Jim has no arms
A: He probably can, but he'd only use it to impress girls.

Hey kids, what time is it?
Y: Stop it
B: I can't stand it
A: Nick *

If Tim runs east with two apples, when does the train arrive with peaches?
Y: As soon as Herb arrives *
B: As soon as Mike leaves town
A: I don't do math

Can Peter Puppy have a bite of your ice cream sandwich?
Y: Yes
B: No
A: Over may dead body *

What food isn't available on the streets of New York city?
Y: Freed Worms
B: Real beef hot dogs *
A: English mustard

Seven times seven equal
Y: 49
B: Forty-nine
A: C'mon, I really need this power up! *

Alas, poor Yorrick... was written by:
Y: Big Macbeth
B: Chocolate shakes *
A: Patty cake

Have you read the instruction manual?

UDDERLY ABDUCTED

Para obtener la bandera Earth y Worm, déjate caer en el primer orificio que encuentres pegándote a la izquierda. Ahora atraviesa la pared de la izquierda y avanza hasta encontrar el foco. Aquí llegas justo arriba de donde comienza el nivel. Toma todo y salta el foco para que consigas la 1a bandera. De aquí, colúmpiate hacia la derecha usando a Snott en el techo. Si lo logras, llegarás a la 2a bandera y a un sandwich que te da 200% de energía.









Nota: Los números corresponden a las vacas en el orden que salen. Los números subrayados son vacas que se inc

Y: No *
B: Yes
A: Yes, but I can't find where tab a fits into slot B.

May I please be excused to go to the bathroom?
Y: Cross your legs!
B: The Industrial revo lution *
A: Flamin' yawn

How many legs does a shark have?
Y: As many as it wants *
B: Don't be stupid
A: Tally ho

How do you compute the area of a circle?
Y: Pi R square
B: Pie are round but Nick Jones is square.
A: Ask your doctor *

What is Earthworm Jim's favorite Christmas carol?
Y: Frosty the snow-cone
B: Jingle Jangle bells
A: My funny valentine *

When bowling psycrow needs 7 more pins to win, he should:
Y: Hit reset and get a spare if nobody's loo-king *
B: Aim at right side of pins.
A: Aim at left side of pins

Where does Mrs. Schultz live?
Y: Up the hill in that old spooky house no one will go near -- even on halloween
B: Under the stairs
A: Germany *

What is the meaning of life?
Y: Ask Brian
B: 42 *
A: Forty-two

Who is the king of the animals in Africa?
Y: Marimba
B: Help, I can't swimba
A: Earthworm Jimba *

Who are you?
Y: Who, who, who, who? *
B: I really want to know
A: Now tell me, who are yor?

I don't get it
Y: Neither do I
B: and your point would be...?
A: The right answer is wrong, and the rest don't make sense *

W.W.W. stands for
Y: Weewy wascawy wabbit *
B: World war won
A: Keep on truckin

These walk down stairs, alone or in pairs
Y: Shoes *
B: Toys that were metal but are now plastic and just not as cool
A: Take a memo

What exactly is a 'mojo'?
Y: A really bie cup of coffee
B: A tiny elvis *
A: A command, as in 'mojo own lawn'

Is this a trick question?
Y: The sock *
B: Answer
A: Bongo the dancing bear

Who es Leo Tolstoy?
Y: Dead *
B: The guy who wrote the manual
A: Warren peace's best friend

Jim's super suit is:
Y: Wash and wear
B: All-natural fibers
A: Filler with healthy and delicious oat bran.*

Can Psy-crow beat Jim at arm wrestling?
Y: Yes
B: Jim has no arms *
A: No

Is Jim Dyslexic?
Y: Sey *
B: Yes
A: No

NOTA 1: *Si contestas 10 preguntas correctamente de manera seguida, se acaba el bonus sin importar que te hayan sobrado gusanos.*

NOTA 2: *Si te fijas, hay una pregunta con asterisco (*). Esta pregunta te la pueden hacer si llenas 7 preguntas correctas seguidas, así que fíjate qué contestaste en la 7a. y con eso respondes esta nueva pregunta. Hasta ahora, a nosotros siempre nos ha dado B de respuesta, pero mejor fíjate.*

Aquí utiliza a Snott para atravesar la pared y poder tomar todo lo que hay aquí incluyendo la 3a. bandera del password.

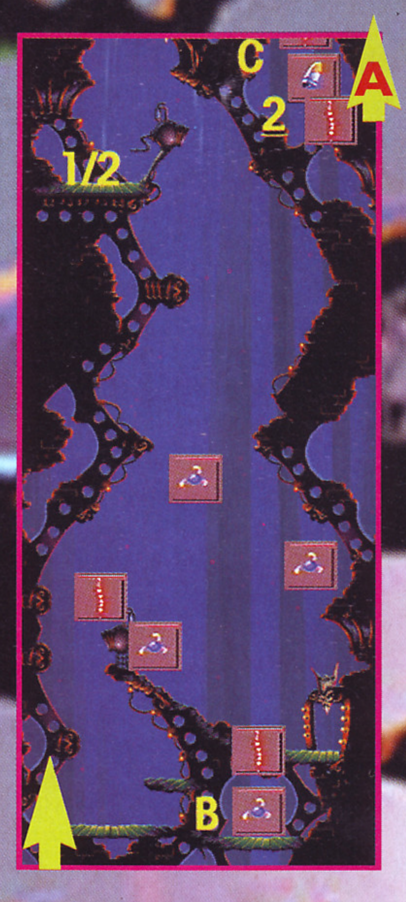






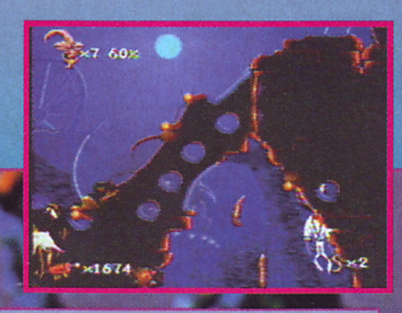
Al comienzo de la escena, ve hacia la izquierda sin tomar aire y déjate caer al hoyo. Ahora ve hacia la derecha para tomar 1 gusano





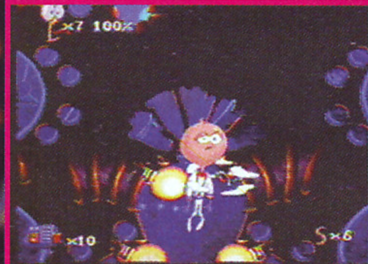


Aquí existe un pasaje secreto. Sólo deja escapar tu aire para que bajes y atravieses la pared y llegues a la bandera de Worm un sandwich que te da 200% de energía.

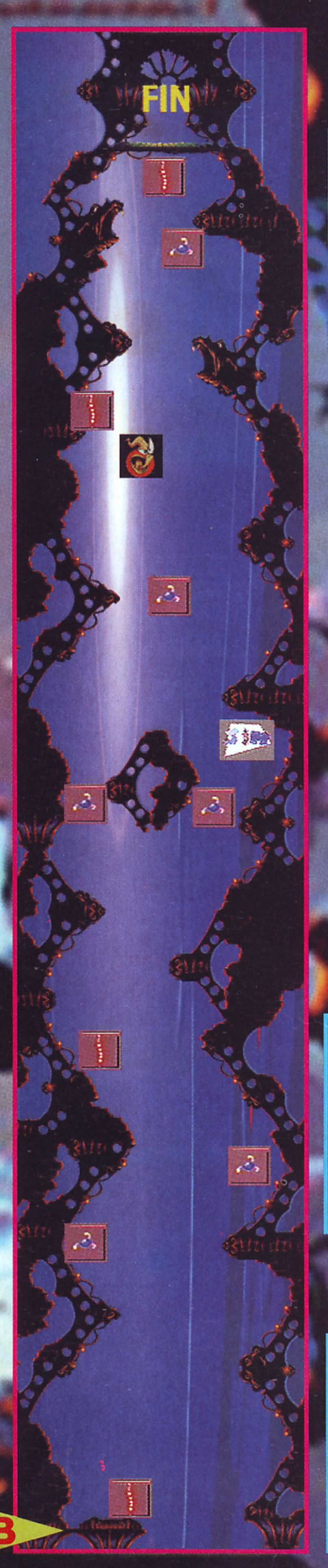








Aquí hay un pequeño atajo. Trata de pasar por él destruyendo focos lo menos que puedas.



ISO 9000





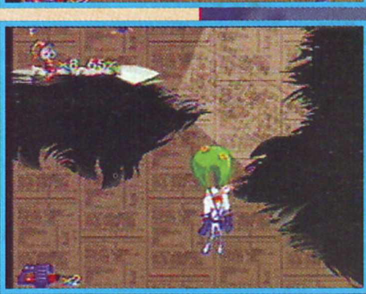


Aquí puedes atravesar el ducto para subir a él y tomar municiones y el sandwich.

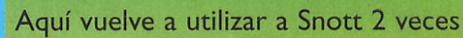




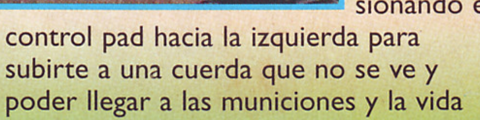
Utiliza a Snott para tomar la bandera y la energía

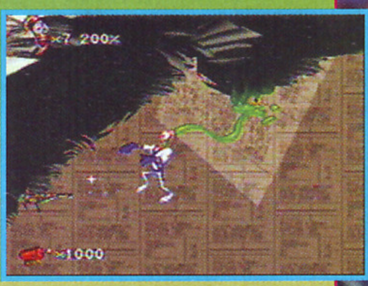






Aquí vuelve a utilizar a Snott 2 veces para tomar el sandwich. Ya que lo tomes, sigue presionando el control pad hacia la izquierda para subirte a una cuerda que no se ve y poder llegar a las municiones y la vida de la izquierda.





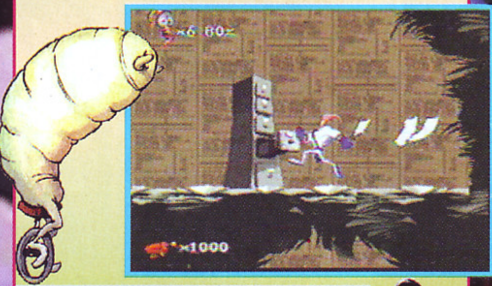




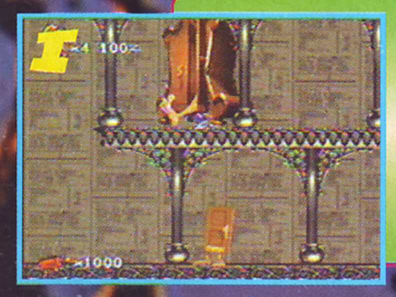
ISO 9000



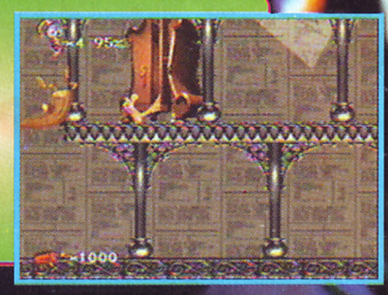
De seguro aquí has tenido problemas con el archivero que no te deja pasar del otro lado para llegar al borde de la derecha y de allí usar a Snott para columpiarte a la izquierda y entrar al foco. Lo único que hay que hacer es correr sobre los papeles para que éstos salgan volando y el archivero los atrape con el cajón; ahora súbete en el cajón y pásate del otro lado para epetir la operación y poder subirte al borde de la derecha.





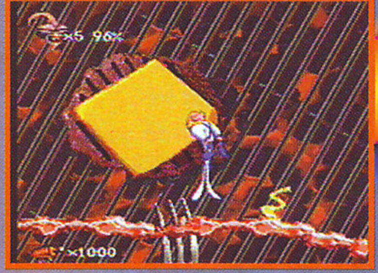


¡Detengan a esa puerta! Si ya te cansaste de corretear a la puerta ¿por qué no intentas usar el ropero que está abajo de donde comienzas esta parte? Si te fijas, tiene un pie saliendo de él, y ¿qué pasa cuando a alguien que está corriendo le metes el pie?

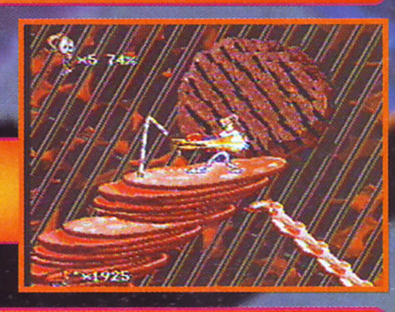


LEVEL ATE

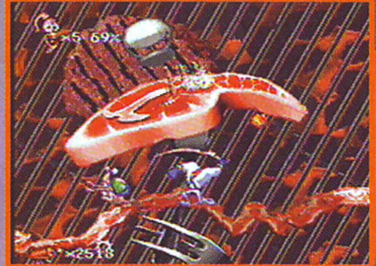
En este nivel no vas a tener muchos problemas para encontrar las cosas. El problema aquí es el salero, las pajillas, los tenedores y las planchas, pero si sigues estos consejos, será más fácil tu camino.

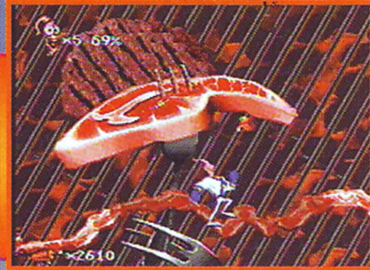


1) Nunca caigas sobre un tenedor.



2) Elimina a todas las pajillas en cuanto salgan.

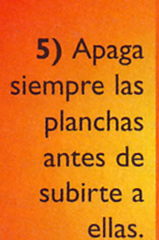




3) Refúgiate del salero bajo los bisteces y si ahí también hay un caracol, pégale con el látigo, perdón con la cabeza para distraer al salero mientras tú corres en la otra dirección.

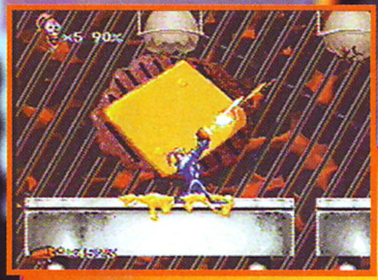


4) Tal vez el único problema que tengas con los items sea con la 1a. bandera. Sólo dale con la cabeza, eliminando antes al salero.



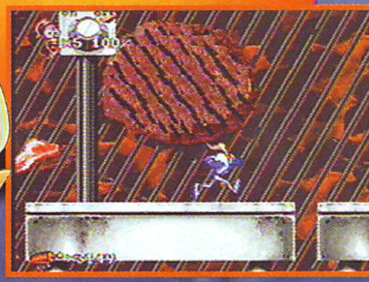
5) Apaga siempre las planchas antes de subirte a ellas.



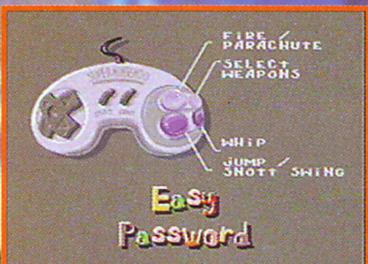








6) Hay planchas que no tienen encendido. Rompe los huevos que están sobre ellas para subirte en su contenido.



¡Oh, no! Ya me equivoqué al escoger escena ¡Qué OGT soy! ¡Alto! No te levantes para poner Reset, mejor presiona L, R, Select y Start al mismo tiempo.

 MUNICIONES	 VIDA	 GUSANO
 ENERGIA	 1/2 MEDIA META	 EARTH
 75%	 A ARMAS	 JIM



Como ya dijimos en nuestro número anterior se nos ocurrió darnos una vuelta por Vancouver para visitar Digipen, ya que andábamos por ahí... nos fuimos de "Shopping" y también aprovechamos para visitar a Electronics Arts, una importante compañía desarrolladora de "Software" (juegos) para diferentes sistemas incluyendo computadoras PC. Ellos están trabajando ya en un juego de Soccer para el Nintendo 64, este juego como te has de imaginar es la continuación de su famosísima y exitosa serie "FIFA Soccer".





¿Y qué hay en Electronics Arts?

Bueno, hay juegos, hay gente y hay muebles, como en toda oficina. (Tú perdonarás, somos malos comediantes pero es algo que está en nuestros genes, así que no podemos evitarlo). Para empezar hay que mencionar que Electronic Arts es una compañía muy grande, ya dijimos que hacen una gran cantidad de juegos para muchos sistemas; son tantos los juegos que ellos hacen, que muchas veces no los comercializan; algunas de las compañías que se encargan de vender los juegos de Electronics Arts son Black Pearl Soft, THQ y Ocean por mencionar algunas, así que no será raro que tú juegues algún título de las compañías arriba mencionadas y en la pantalla del título veas "© 19xx Electronics Arts".

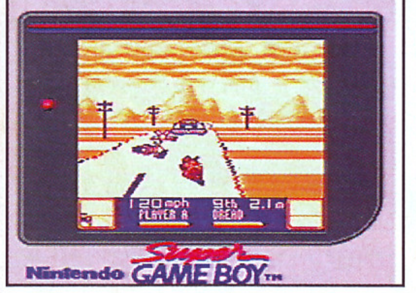
California, Inglaterra y Japón donde también se desarrollan juegos. Y así como Nintendo tiene a Rare y Acclaim tiene a Iguana, EA tiene un famoso equipo de desarrollo Europeo de nombre "Bullfrog"; esta compañía ha hecho juegos populares para PC como Theme Park (Ahora a punto de aparecer en el SNES) o Theme Hospital. Otra compañía que pertenece a EA es Origin pero para los jugadores de los sistemas de Nintendo no es muy conocida. Dentro de las oficinas de Vancouver, EA cuenta con una gran cantidad de laboratorios especializados, ya sea de audio como el que se ve en la foto, de Render donde tienen bastantes máquinas SG y de











Road Rash de GB y Theme Park de SNES son dos juegos que son programados por Electronics Arts pero serán comercializados por Ocean de América.

EA es una compañía muy grande (sí, ya lo dijimos anteriormente pero es que ahora vamos a otro punto, perdona nuestra falta de imaginación), tanto así que las oficinas de Vancouer no son las únicas (y eso que no son nada pequeñas), también tiene oficinas en

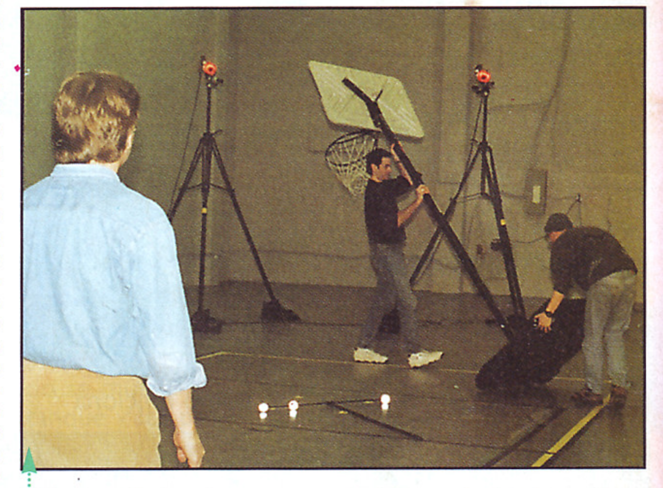


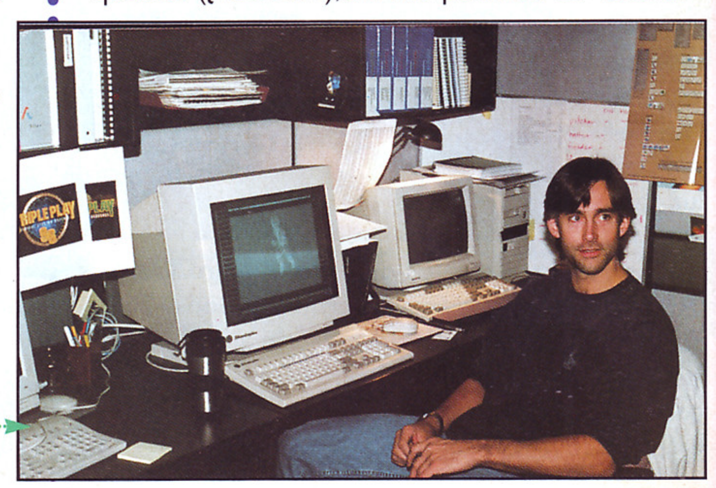
Motion Capture donde se graban los movimientos humanos para después ser incluidos en un juego (más adelante hablaremos al respecto).
Pero eso no es todo, dentro de Electronics Arts de Vancouver hay muchos equipos especializados en desarrollo de juegos con nombres clave, nosotros le dimos una vuelta a uno muy importante y nos referimos al equipo "Extended Play Productions", ellos han sido los responsables de todos los FIFA Soccer que han salido para el SNES, GB y próximamente el Nintendo 64. Una cosa interesante que nos comentaron es que gracias a todas las versiones que han hecho de FIFA, ellos están seguros que cada juego está mejor programado y por ende se juega mucho mejor que el predecesor.





Aquí tuvimos la oportunidad de charlar con algunos de los programadores de este equipo quienes nos comentaron a grandes rasgos cómo crean las versiones de FIFA para los diferentes formatos; para empezar nos dijeron que para FIFA 96 ellos contaron con la ayuda de jugadores profesionales de Soccer de EU y Canadá, de los cuales grabaron sus movimientos mediante el método de "Motion Capture" para la animación del juego, obteniendo así, esqueletos que pudieron ser tratados con computadoras Silicon Graphics (si recuerdas, en nuestro análisis de FIFA 96 en el número anterior se comentó esto).
Dentro del equipo de Extended Play fuimos a platicar con John Rex, él es el experto en el uso de sistemas 3-D y llegó a EA hace dos años para trabajar solamente en "demos", pero debido al gran auge que tiene la animación 3-D en los juegos y con la próxima salida del FIFA para el Nintendo 64, su trabajo ha aumentado. El nos comentó que su trabajo por el momento es crear los esqueletos de los jugadores que son capturados mediante el "Motion Capture" y que luego puedan ponerles texturas para así crear las animaciones que después serán pasadas para los diferentes juegos de FIFA, no es ningún secreto que estas animaciones serán utilizadas para el FIFA 97 y seguramente su trabajo se cargará más cuando empiece la realización "en serio" de la versión FIFA para el N64 (si no es que utilizarán los mismos modelos, cosa que no es muy difícil).
Al seguir con nuestro recorrido por EA llegamos al estudio de "Motion Capture" donde se encontraban trabajando en la captura de movimientos para un juego de Basquetball (¿NBA 97?), ahí nos pudimos dar cuenta



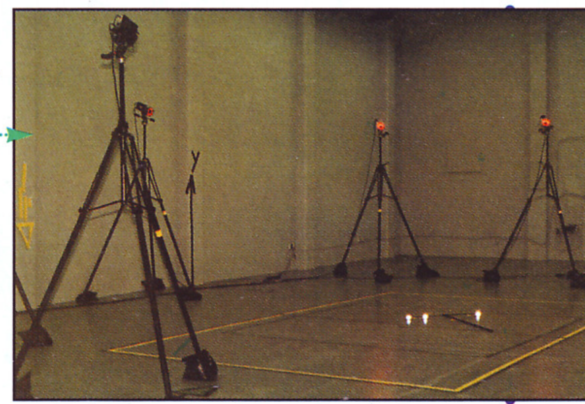


que ellos trabajan con un sistema de captura de movimientos diferente al de otras compañías (Acclaim o Angel Studios por mencionar algunas) donde los datos de los movimientos son leídos mediante sensores alámbricos que se le colocan a la persona; este método es bueno, pero resulta un poco incómodo para las personas a capturar. El método de captura que utiliza EA es llamado "Optical Motion Capture" y es más sencillo... tanto, que nos invitaron a participar en él.

Ya que estabamos muy interesados en la onda del "Motion Capture", Keith Dundas (nuestro gran amigo de EA), nos invitó para que participaramos en el proceso de la programación de videojuegos y así pudiéramos saber más acerca de esto. El problema es que para realizarlo uno debe vestir con ropa negra un poco entallada, y como dos de nosotros dábamos "pena ajena" y el otro se veía bastante chistoso, decidimos escoger al que no causará sentimientos de lástima cuando lo vieras.....

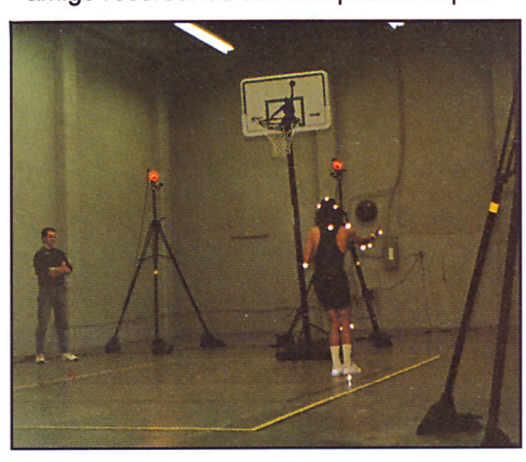


Ahora veamos a grandes rasgos cómo funciona esto: primero que nada tenemos 6 cámaras las cuales tienen una especie de "luz negra", esta luz hará que la cámara no registre objetos de color obscuro (por eso el color) en una área determinada por el ángulo en el que estén ubicadas las cámaras. Ahora, las cámaras sólo podrán captar objetos tratados con material reflejante que en este caso son las esferas que le son colocadas a la persona que va a ser capturada (jo, jo, jo), aquí podemos ver cómo le son colocados estos puntos que podrán reconocer las cámaras ya que éstos tienen un efecto especial al ser iluminados **(observa cómo se ven al ser iluminados por el flash de nuestra cámara) lo que las hace resaltar. Los lugares** en los que tienen que ser colocados estos puntos son: cabeza (3), hombros (2), pecho (1), espalda (1), codos (2), muñecas (4), cadera (2), rodillas (2) y piés (4). Con estos puntos la computadora podrá recrear una figura humana en movimiento a base de líneas.



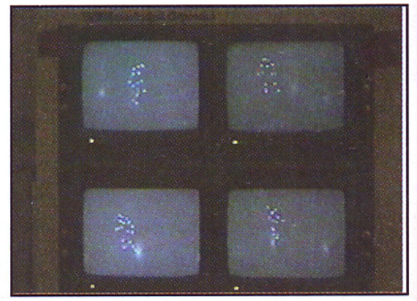
ELECTRONIC ARTS®
STUDIOS

Una vez que se tiene al individuo en cuestión señalado por completo, (je, je, je) se procede a grabar **sus movimientos con un equipo especial, como podrás ver en la primera foto tenemos a nuestro amigo recordando sus tiempos de depor**tista tratando de meter la pelota en el aro (sólo que cuando él era joven lo hacían con la cadera y el aro estaba vertical), en la segunda foto tenemos el equipo que se utiliza para este fin, observa cómo hay 6 pantallas **donde se observa indi**vidualmente cada una de las cámaras y en la tercera foto tenemos lo que están registrando estas cámaras, si te fijas detenidamente podrás observar que sólo son visibles los puntos.





Una vez que se graba la rutina, los datos "en bruto" se pasan



Un detalle interesante de esta técnica de captura, es que permite obtener de una forma rápida y precisa los datos de los movimientos del cuerpo humano, tanto así que en Japón se está trabajando en un juego prototipo de realidad virtual que tiene el nombre provisional de "Virtual Fly". Aquí se supone que tú eres un avión y como en otros juegos de Realidad Virtual, tienes un casco con un visor, la acción la podrás controlar mediante el movimiento de manos y piernas utilizando este sistema de lectura de movimientos.

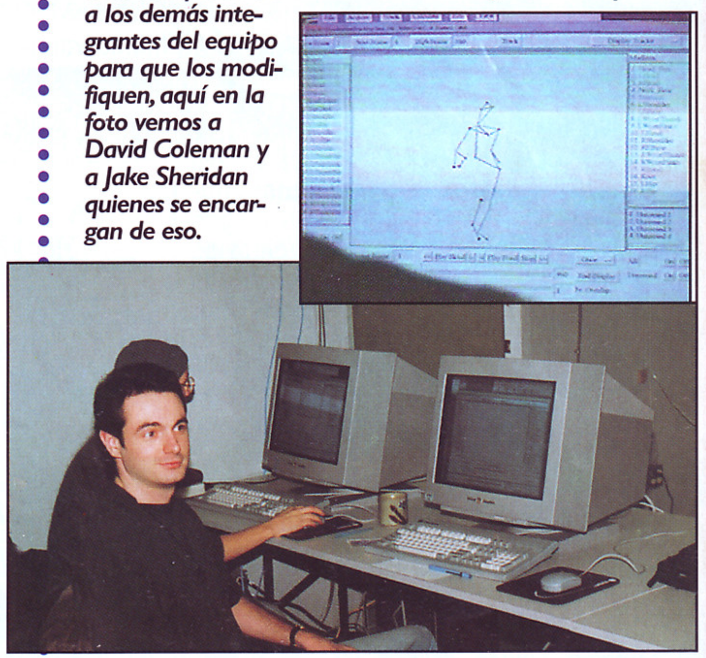


Aquí tenemos a Demian Gordon colocándole las esferas a Gus, él maneja el equipo "Motion Analisys" (Hablamos de Demian, Gus con problemas prende el SNES). El es el líder del equipo que logra el "Optical Motion Capture".

a lo que sería la "depuración" del Motion Track, esto quiere decir que a los puntos se les asignarán los valores correspondientes, así se definirá cuál pertenece al codo, a la cabeza, a las rodillas, etc.; con esto la máquina creará una figura humana a base de líneas y con los datos de los puntos les dará movimiento. Si fuiste observador en las anteriores fotos, te pudiste dar cuenta de que a los chicos de EA se les olvidó ponerle los puntos de la cadera, por lo tanto no fueron registrados estos puntos de nuestro amigo, como se observa en la foto pequeña; ellos nos comentaron que gracias a esta técnica, éste no era un error muy severo, pues fácilmente le podrían indicar un par de puntos al programa y el problema quedaría resuelto. Ya que se tiene esta figura lista se le envía a John Rex, quien se encargará de darle forma, aplicarle textura y Renderearla, así que no será difícil ver los estéticos movimientos de este personaje en algún juego de EA.

Y bien, después de una muy divertida tarde, terminó nuestra visita a EA. Como conclusión sacamos que esta compañía está a la vanguardia y tiene la experiencia necesaria para la forma de programación que requiere el Nintendo 64 y que además está utilizando esta técnica (por el momento) para sus juegos de la serie EA Sports para el SNES los cuales son bastante buenos, por lo tanto no nos queda mas que esperar para conocer la línea del 97... y lo que viene para el N64.

Una vez que se tienen los movimientos, estos se le pasan a los demás integrantes del equipo para que los modifiquen, aquí en la foto vemos a David Coleman y a Jake Sheridan quienes se encargan de eso.



Definitivamente es mucho más productivo EA en su departamento de EA Sports que como Electronic Arts y para muestra basta un botón:

Como Electronic Arts sólo han lanzado 9 juegos que son:

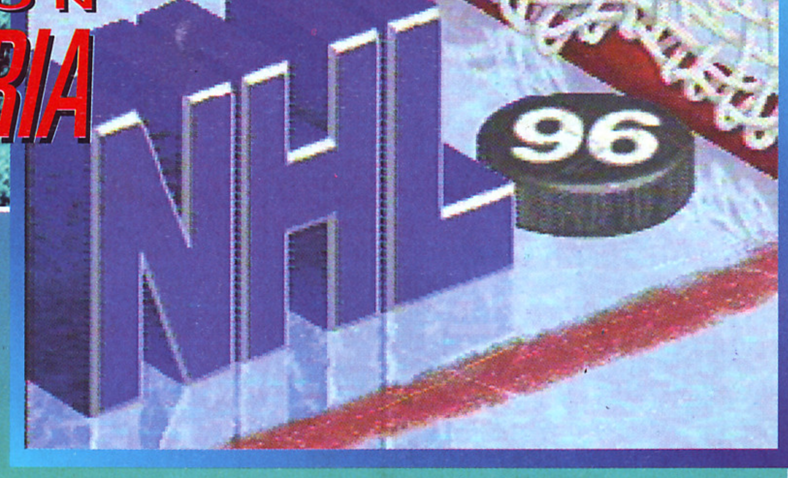
B.O.B. (SNES)
Desert Strike (SNES)
Jungle Strike (SNES)
Michael Jordan in Chaos in the Windy City (SNES)
Rampart (SNES)
Shaq Fu (SNES)
The Immortal (NES)

Pero como EA Sports han sacado 21 juegos que son:

Bill Walsh College Football (SNES)
Bulls Vs. Blazers and the NBA Playoffs (SNES)
FIFA International Soccer (SNES)
FIFA 96 (SNES)
John Madden´s Football (SNES)
John Madden Football 93 (SNES)
Madden NFL 94 (SNES)
Madden NFL 95 (SNES)
Madden NFL 96 (SNES)
MLBPA Baseball (SNES)
NBA Live 95 (SNES)
NBA Live 96 (SNES)
NBA Showdown (SNES)
NHLPA Hockey 93 (SNES)
NHL 94 (SNES)
NHL 95 (SNES)
NHL 96 (SNES)
PGA Tour Golf (SNES)
Jordan Vs. Bird (GB)
Skate or Die: Tour de Trash (GB)
Skate or Die 2 (NES)

Como te podrás dar cuenta ellos han hecho juegos prácticamente de todas las organizaciones deportivas de los EU. Otros juegos de sus serie EA Sports también los podrás encontrar pero comercializados por Black Pearl Soft y THQ.

INFORMACION
SUPERNESESARIA



Si a tí te gusta resbalarte, recibir golpes, pelearte y ser castigado por mala conducta, sólo hay 2 posibles razones: A) Vas en una escuela de vándalos donde enceran el piso y te gusta ir a ella. B) Te gusta jugar el rudo deporte de Hockey. Si la razón es la opción C) algo anda mal porque se supone que ya te debes saber el abecedario. Pero de seguro la B es la más lógica. Y para tí que te gusta este deporte, Electronic Arts trae este cartucho, el 4º de los 4 de deportes que dijimos el número pasado, sólo que por cuestiones de espacio no se pudo incluir (#@%#@ KI2) pero aquí está.

Aquí también tienes varias opciones, entre ellas:

PLAY MODE

Aquí hay 3 variedades. En EXHIBITION juegas un partido "amistoso" contra alguien más o contra la computadora. En SEASON juegas una temporada completa de la NHL para completarla con los Play offs y finalizar con la premiación. Y en PRACTICE puedes... practicar situaciones normales de un partido o mejorar tu técnica de disparo.





SKILL LEVEL

Aquí seleccionas la dificultad con que la máquina jugará.

PERIOD LENGTH

Puedes jugar 3 períodos de 5, 10 ó 20 minutos según tengas ganas de congelarte.

GOALIES

Esto se refiere al portero. Si quieres manejarlo tú cuando el equipo contrario dispare pon Manual (puede que le tenga miedo al Puck y tú le quieras ayudar a esquivarlo). Pero si ves que el portero es muy valiente, entonces deja esta opción en Automatic.



USER RECORDS

Si está prendida (no la fiesta, la opción) podrás grabar la información de tus juegos en cualquiera de los 8 archivos que trae el cartucho, para que no tengas que anotar password.



PENALTIES



Aquí es donde decides si el árbitro marca las "cochinadas" que hagas en la pista de juego.

LINE CHANGES

Si está apagada (no la luz, la opción) los jugadores nunca se fatigan. Si está prendida (¡ya deja la luz!) tendrás que hacer tú los cambios necesarios para que el cansancio no sea factor en el marcador. En Automatic la computadora hará los cambios necesarios.



ROSTERS

Con DEFAULT, los equipos estarán integrados por los jugadores de la temporada 94-95. En WITH TRADES, juegas con equipos que tú hayas creado al haber cambios.



FIGHTING

Tú déjala prendida (la TV, si no cómo ves la pelea).



Bueno, ¿qué pasa si te castigan? pues te mandan un rato al banquillo de los acusados, y ¿por qué te pueden castigar? pues por:

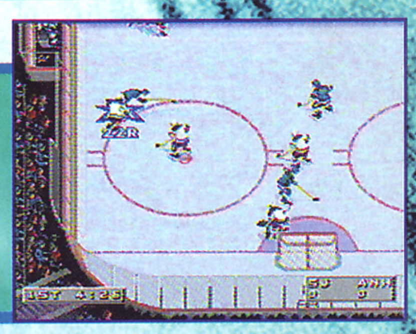
boarding

Es cuando haces que tu oponente choque contra la orilla (2,4).



charging

Ocurre si después de haber dado 2 ó más zancadillas a tu oponente te frenas, para que él choque contigo. (2,4)



cross check

Es cuando tomas el palo con las 2 manos y golpeas a tu oponente con él. El palo no debe estar tocando el hielo. (2,4)



elbowing

Tratas de frenar a tu oponente recargando tus brazos o codos en vez de tu cuerpo. (2,4)

tripping



Derribar a tu oponente usando tu palo, la rodilla, el pie, el brazo, la mano o el codo. (2)

Fighting

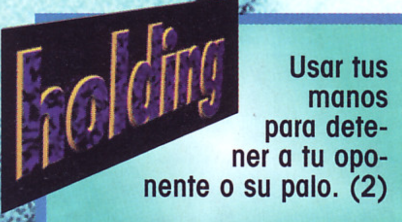
Si tiras tus guantes y te enfrentas a tu oponente a golpes. Aquí, aunque no tienes ningún golpe, te castigan. (5)



High sticking

Es cuando llevas el palo arriba del nivel de la espalda y patinas hacia tu oponente. (2,4)





Holding

Usar tus manos para detener a tu oponente o su palo. (2)





Interference

Cualquier contacto con el portero del otro equipo mientras él está en posesión del puck y esté dentro de la zona de la portería. (2)

Slashing

Es cuando usas tu palo para pegarle a tu oponente o tratar de hacerlo. (2,4)

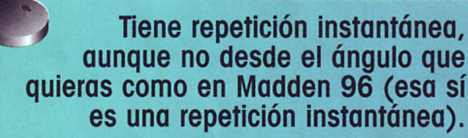


Hooking

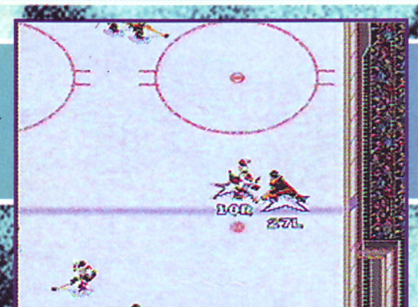
Usar tu palo como gancho para detener al adversario. (2)

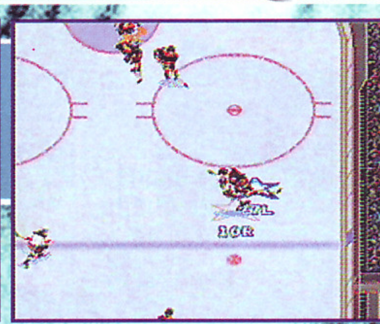
Muy bien, pero ¿qué significan esos numeritos entre paréntesis? Sencillo, es el tiempo en minutos que te castigan. El 1° es el tiempo normal y el 2° es el tiempo que serás castigado si el agredido sale lastimado.

¿Y qué más se puede decir de este juego?



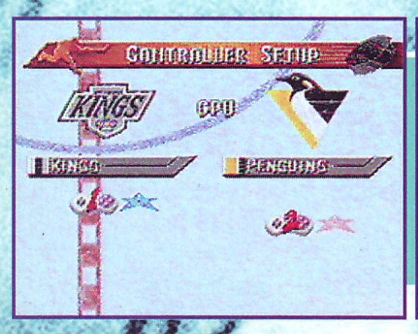
Tiene repetición instantánea, aunque no desde el ángulo que quieras como en Madden 96 (esa sí es una repetición instantánea).





Durante el juego puedes escuchar a la multitud gritar y aplaudir, así como la música de órgano.

Las peleas son más comunes que en sus antecesores.





No pueden jugar más de 2 personas a la vez. Es raro que no traiga la opción de 5 jugadores, aún cuando los otros 3 (NBA Live 96, FIFA 96 y Madden 96) sí lo traían.

Usa esta tabla para que tengas una rápida referencia de los movimientos en las diferentes situaciones de juego.

	 X	 Y	 B	 A	 L	 R
Ofensiva		**Disparar**	**Pase**	**Toquecito**	**Frenar rápido**	**Dar una vuelta sobre tu eje**
En la zona de ataque	**Pase hacia atrás (Abajo+X)**	**Intento**				
Defensiva		**Robar el puck**	**Cambiar al jugador más cercano al puck**	**Correr**	**Bloquear un disparo**	**Bloquear un disparo**
Portero (Manual)	**Usar al portero (Deja presionado X)**	**Barrerse (Y+Dirección)**	**Quitar el puck cuando está cerca**	**Lanzarse**		
Portero con el puck		**Despeje**	**Pase**			



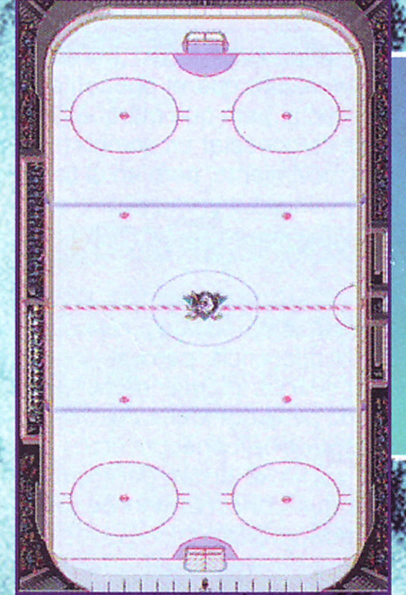


Al final de los Play Offs, salen las premiaciones a los mejores jugadores de la temporada.



No necesitas anotar passwords, ya que tienes 8 archivos donde se guardan tus avances.





Como ves NHL 96 trae cosas interesantes, pero la falta de la opción de 5 jugadores le resta puntos. Sin embargo, la movilidad mejoró y el ambiente en el estadio no es tan frío (pusieron calefacción).





Rev. L 1.1

Si juegas en un KI2 Rev.1.0 no podrás ejecutar algunos movimientos como el quinto remate.

Regresamos con los movimientos de los personajes que nos faltaron en el artículo del número pasado y algunas estrategias que serán de utilidad para defenderte de ese oponente que te da problemas.

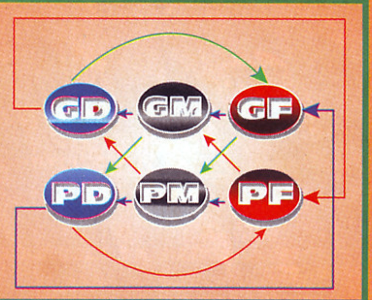
Recordando lo de la regla de los Autodoubles también te sirve para saber con qué botón puedes continuar tu combo, es decir que si tú atacas al oponente con un poder presionando **G**olpe **F**uerte según la regla, puedes continuar tu combo sólo presionando **G**olpe **M**edio o **P**atada **M**edia, otro ejemplo sería que si marcas un poder con **P**atada **D**ébil puedes presionar **G**olpe **F**uerte o **P**atada **F**uerte para continuar tu combo.



Si el movimiento de remate lo marcas dejando presionado el botón indicado y lo sueltas al terminar de ejecutar la secuencia se acelera el remate, o sea que rematas a gran velocidad.

Después de marcar un Ultra puedes marcar un Súper constantemente para que, al terminar de conectar el Ultra se sume un movimiento de Súper.





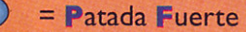
 = **G**olpe **D**ébil

 = **G**olpe **M**edio

 = **G**olpe **F**uerte

 = **P**atada **D**ébil

 = **P**atada **M**edia

 = **P**atada **F**uerte

ULTRA

Es necesario que el oponente tenga su segunda barra de energía FLASHEANDO en rojo, para que marques la secuencia del Ultra justo después de conectar un combo (mínimo de dos golpes) y así ejecutes este movimiento.





Es necesario que el oponente tenga su primera barra de energía casi vacía, para que marques la secuencia del Mini Ultra justo después de conectar un combo (mínimo de dos golpes) y así ejecutes este movimiento, pero en el trascurso del primer round hay que ejecutar mínimo un remate.

REMATES ESPECIALES

Estos movimientos se ejecutan justo después de un combo (mínimo dos golpes). Ahora en KI2 hay remates especiales. Al conectar el primero no verás la diferencia, pero al conectar el segundo tu remate hará doble contacto; el tercero triple contacto y el cuarto, además de hacer cuádruple contacto, abre la posibilidad del quinto remate, en otras palabras cada peleador tiene cuatro remates especiales que puedes ir ejecutando en el orden que quieras y sólo después de conectar estos cuatro remates tendrás acceso a poder ejecutar el quinto remate. Es mejor si varías el orden para que el oponente no te tome la medida, además de que se ve más lúcido y cada vez que conectes uno de los remates que te indicamos hará que al conectarle un Ultra al oponente sea de más golpes.

COUNTER

Ahora todos los personajes tienen un movimiento para detener los ataques normales y se ejecuta manteniendo presionado GD junto con el control hacia atrás, si lo haces en el momento preciso aparecerá una pequeña explosión y puedes contraatacar. Cada personaje tiene un movimiento especial para contraatacar y marear al oponente o sacar un súper movimiento sin necesidad de cuadros de poder.

Lo que esté después de una diagonal (/) es opcional.

Las flechas gruesas indican que hay que mantener el control en esa posición por dos segundos aproximadamente.

BREAKER

Los BREAKERS son los movimientos que tienes que ejecutar mientras te están conectando un combo para romper la secuencia con algún ataque y evitar que te sigan golpeando.

En KI2 estos movimientos han cambiado radicalmente en comparación con el primero, ya que ahora puedes utilizar cualquier botón.

La regla para saber qué botón utilizar es fácil, lo difícil es aplicarla en la práctica.

Cuando el combo comienza con **PATADA** tienes que ejecutar el Breaker con **GOLPE**, y si el combo comienza con **GOLPE** tienes que ejecutar el Breaker con **PATADA**, esto es tan sólo la mitad de la regla: ya que sabes qué grupo de botones vas a utilizar, tienes que fijarte qué tipo de ataque te está conectando el oponente, si te ataca con **F**uerte tú haces el Breaker con **M**edio, si te ataca con **M**edio tú haces el Breaker con **D**ébil y si te ataca con **D**ébil haces el Breaker con **F**uerte. Ahora te damos dos ejemplos para que sea más sencillo (o complejo) entenderle a la regla del Breaker:

Si el oponete te está conectando un AUTODOUBLE Patada Fuerte, Golpe Medio tú tienes que ejecutar tu Breaker con **Golpe** porque comenzó el combo con **Patada** y tienes que utilizar el **Golpe Débil** mientras te esté conectando el **Golpe Medio** para cumplir con la regla, pero si el oponente te está conectando un COMBO Golpe Medio, Patada Débil tú tienes que ejecutar tu Breaker con **Patada** porque comenzó el combo con **Golpe** y tienes que utilizar la Patada **Fuerte** mientras te esté conectando la **Patada Débil** para cumplir con la regla, claro que para llevar esto a la práctica tienes que tener muy presente con qué comenzó el combo el oponente y qué botón está utilizando en el transcurso del combo.

AGARRES

La mayoría de los peleadores cuentan con un agarre al estilo de SFII, sólo que aquí se marca al frente junto con un botón, pero eso no es todo ya que esta nueva cualidad también la puedes ejecutar en el transcurso de un combo y para lograrlo sólo tienes que marcarlo como te lo indicamos.

Pero recuerda que si ejecutas un agarre normal apenas y levantas al oponente, pero si ejecutas un combo con agarre elevas al oponente y todavía lo puedes rematar en el aire.

SUPER MOVIMIENTOS



Para ejecutar estos movimientos es necesario que tengas cuadros de poder y ejecutar la secuencia adecuada. En este artículo te incluimos cuántos cuadros de poder gasta cada movimiento.

Estos cuadros de poder los obtienes de varias formas: cuando conectas un BREAKER, te conectan un combo o cuando atacas constantemente al oponente y él pone defensa. Estos movimientos los puedes marcar independientes o dentro de un combo, pero los que indicamos como "EN COMBO" esos es necesario que los conectes exclusivamente dentro de un combo.

Con estos movimientos y los remates especiales puedes mejorar el número de golpes en tus combos.

NO MERCY

Estos movimientos han cambiado radicalmente ya que ahora para poder ejecutarlos es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada a cualquier distancia (y no cuando eliminaste al oponente, como pasa en el primer KI).

ULTIMATES

Para poder ejecutar este movimiento es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada justo después de conectar un combo (mínimo un AUTODOUBLE).

AIR COMBO





GD/ PD
GM/ PM
GF/ PF

Esto sólo te indica que mientras el oponente esté en el aire le puedes conectar cualquier Golpe o Patada.

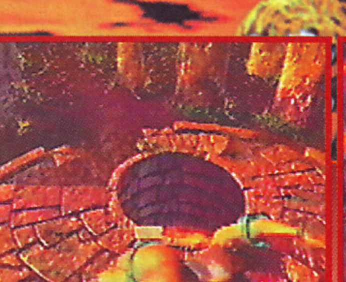


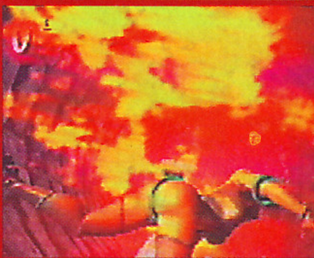
Este es el movimiento que tienes que marcar.

+GF
+GD
+GM

Y este es el botón que tienes que utilizar dependiendo de qué Golpe o Patada le conectaste al principio.

En la escena **WOLFCASTLE** rompe la pared de la derecha y aparecerá un poco más de escena donde se ve un pozo al fondo y si al terminar a tu oponente lo elevas lo suficiente pegado a la orilla donde está el pozo, él caerá dentro de éste.

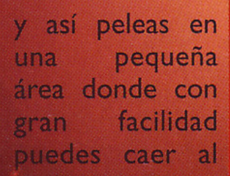




En la escena de **STONEHENGE** puedes lanzar a tus oponentes al pozo con fuego que está al centro de la escena, pero para lograrlo tienes que calcular que al eliminar al oponente, lo eleves lo suficiente por el centro de la escena.

Para seleccionar la escena del cielo los dos jugadores tienen que presionar :

PATADA MEDIA +



y así peleas en una pequeña área donde con gran facilidad puedes caer al vacío.







En **HELIPAD** destruye los tambos que están a la izquierda y verás un tramo más de escena, donde si al terminar con tu oponente lo elevas lo suficiente pegado a la izquierda caerá al abismo.

Para seleccionar el escenario y fondo musical al jugar en VS., presiona primero el botón indicado, después mueve el control, el primero que haga una combinación seleccionará el escenario y el que marque la segunda combinación escogerá el fondo musical, o sea que puedes seleccionar un escenario con fondo musical diferente. Además puedes presionar Abajo + Patada Media(o Golpe Medio) para seleccionar la velocidad de juego FAST o Abajo + Patada Fuerte (o Golpe Fuerte) para ULTRA y para anular lo anterior presiona Abajo + Patada Débil(o Golpe Débil). Y para RAMDOM SELECT presiona Arriba + Start.



WOLFCASTLE
BGM: SABREWULF



GOLPE DEBIL + ↑

JUNGLE
BGM: MAYA



GOLPE MEDIO + ↑

SPACESHIP
BGM: GLACIUS



GOLPE FUERTE + ↑

STONEHENGE
BGM: TUSK



PATADA DEBIL + ↑



MUSEUM
BGM: FULGORE

PATADA MEDIA + ↑

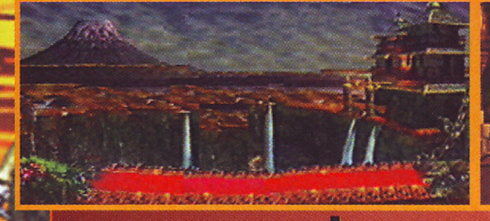


HELIPAD
BGM: ORCHID



PATADA FUERTE + ↑

BRIDGE
BGM: JAGO



GOLPE DEBIL + ↓

DUNGEON
BGM: GARGOS

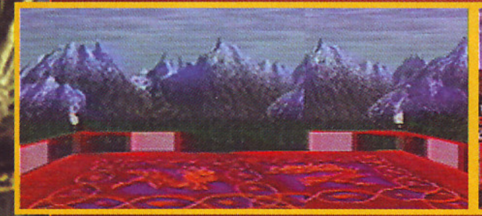
GOLPE MEDIO + ↓

STREET
BGM: COMBO



GOLPE FUERTE + ↓

DOJO
BGM: KIM



PATADA DEBIL + ↓

SPINAL SHIP
BGM: SPINAL



PATADA MEDIA + ↓

SHIP
BGM: SPINAL



PATADA FUERTE + ↓





En la escena **BRIDGE**, para tirar a tu oponente sólo tienes que elevarlo lo suficiente cuando lo eliminas, tratando que no estés en ninguna de las orillas o no caerá.



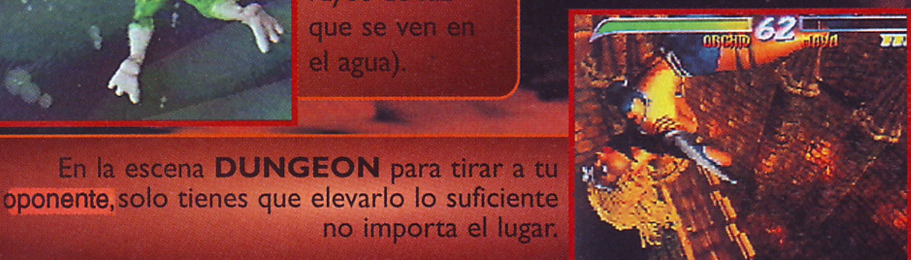


En la escena SPINAL SHIP para tirar a tu oponente, sólo tienes que elevarlo lo suficiente pegado a la orilla izquierda, (observa los rayos de luz que se ven en el agua).





En la escena **DOJO** para tirar a tu oponente, sólo tienes que elevarlo lo suficiente en cualquiera de las orillas.



En la escena **DUNGEON** para tirar a tu oponente, solo tienes que elevarlo lo suficiente no importa el lugar.



FULGORE

CYBER DASH



PM= ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO



← ↙ ↓ ↘ → / ← →

+ PATADA MEDIA O PATADA FUERTE

EYE LASER

GM = LASER A CORTA DISTANCIA
GF = A CUALQUIER DISTANCIA A LA QUE ESTE EL ENEMIGO



↘ ↓ ↙ + GOLPE MEDIO O GOLPE FUERTE

LASER STORM

↓ ↘ → + CUALQUIER GOLPE.

GD= PODER LENTO
GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO





El intento se marca así:

↓ ↙ ← + GOLPE DEBIL

PLASMA SLIDE



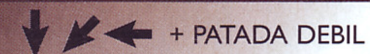
→ ↓ ↘ + CUALQUIER GOLPE.

GD = ATAQUE CORTO
GM = ATAQUE MEDIO
GF= ATAQUE LARGO

BREAKER

→ ↓ ↘

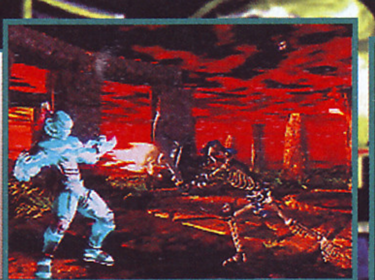




PLASMA SHIELD

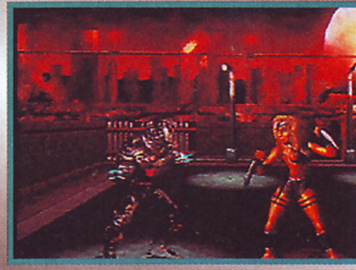
↓ ↙ ← + PATADA DEBIL

Si mantienes el botón presionado, el poder continúa, como verás, este poder es una especie de escudo, rebota los poderes y te protege de los ataques por arriba.





SUPER MOVIMIENTOS





→ ↘ ↓ ↙ ← + PATADA FUERTE

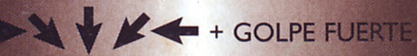
- ?

Con este poder te harás invisible y sólo se alcanzará a ver un poco tu silueta cuando te muevas, además si te mueves, también se bajará poco a poco tu energía de poder. Esto es muy útil para desconcertar al oponente ya que no sabe qué combo le estás conectando, por lo tanto es muy difícil que te haga un Breaker, por cierto, si estás conectando un combo y se termina tu energía de poder, continuarás invisible hasta terminar el combo.



- 1

Marca esto en el aire



→ ↘ ↓ ↙ ← + GOLPE FUERTE

Este láser alcanza al oponente donde quiera que esté, además lo puedes marcar si fallas un PLASMA SLIDE





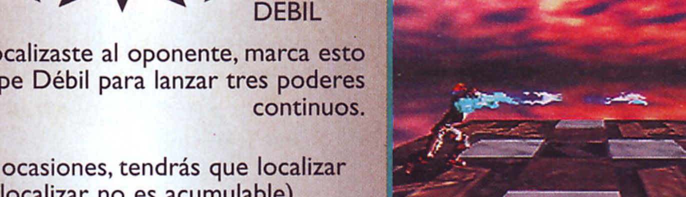
← ↙ ↓ ↘ → + PATADA DEBIL

Con este movimiento Fulgore localiza al oponente y se verá un punto luminoso girando alrededor del enemigo.

- 1



← ↙ ↓ ↘ → + GOLPE DEBIL



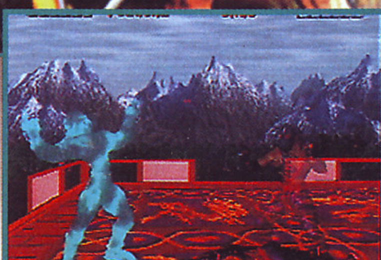
Ya que localizaste al oponente, marca esto con Golpe Débil para lanzar tres poderes continuos.

Nota: Si ejecutas este triple poder en dos ocasiones, tendrás que localizar de nuevo al oponente (y el poder de localizar no es acumulable)

- 1



+ GOLPE DEBIL



← ↓ ↙



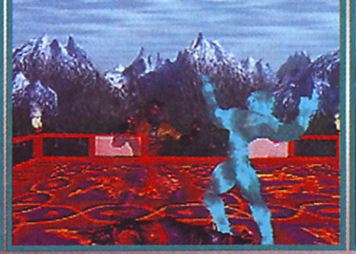
+ PATADA DEBIL



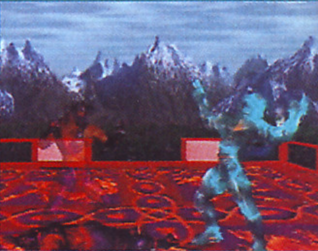
+ GOLPE MEDIO



+ GOLPE FUERTE



+ PATADA FUERTE



+ PATADA MEDIA



- 6

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →
+ GOLPE FUERTE

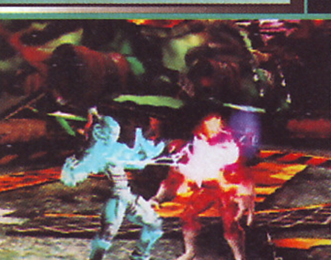
CONECTA 5 GOLPES

EN COMBO

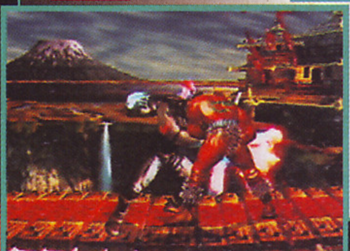
- 3

→ ↘ ↓ ↙ ← →
+ PATADA DEBIL

CONECTA 5 GOLPES



- 3





← ↙ ↓ ↘ → ←
+ PATADA FUERTE

CONECTA 5 GOLPES

COUNTER

Para marearlo

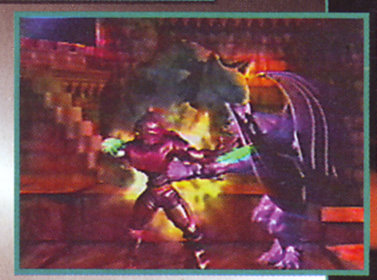


→ ↓ ↘
+ GOLPE DEBIL

Para ejecutar el Súper



← ↙ ↓ ↘ →
+ PATADA MEDIA



Este Counter, como todos los demás, lo puedes ejecutar sin necesidad de tener cuadros de poder, pero si los tienes te restará tres.

AIR COMBO

GD/ PD +GF
GM/ PM → ↓ ↘ +GD
GF/ PF +GM





NO MERCY

← ↙ ↓ ↘ → ←
+ GOLPE MEDIO



ULTIMATES







← ↙ ↓ ↘ → ←
+ GOLPE MEDIO

→ ← ↙ ↓ ↘ →
+ PATADA MEDIA

REMATES

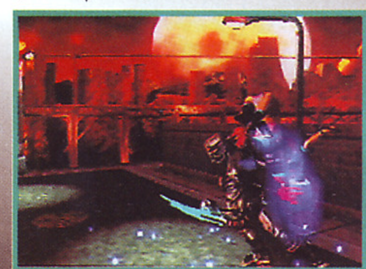
Estos son los primeros cuatro

↓ ↘ → + GOLPE MEDIO

→ ↘ ↓ ↙ ← + GOLPE FUERTE

→ ↓ ↘ + GOLPE FUERTE

← ↙ ↓ ↘ → + PATADA FUERTE



Y este es el quinto remate

→ ↓ ↘ + GOLPE DEBIL

MINI ULTRA



→ ↓ ↘
+ GOLPE DEBIL



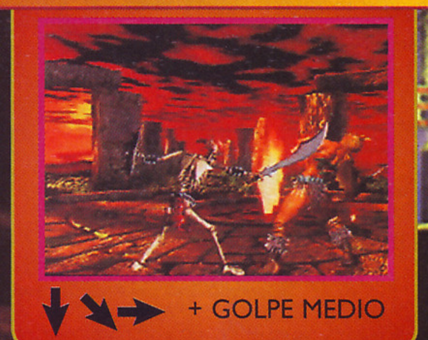
ULTRA



→ ↓ ↘
+ PATADA DEBIL



SKELESKEWER



↓ ↘ → + GOLPE MEDIO

AGARRE



En combo y sólo
→ + PATADA FUERTE

SPINAL



FLAME BLADE



↓ ↘ → + GOLPE FUERTE





↓ ↘ → + GOLPE DEBIL

SOUL DRAIN

Este poder le resta los cuadros de poder al oponente y te los da a tí, si lo conectas completo baja hasta seis cuadros

DARK KICK

En el aire presiona:
↓ + PATADA FUERTE



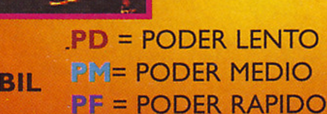




POWER DEVOUR

Golpe Débil mantenlo presionado. Con este poder capturas los poderes y algunos ataques (menos los ataques por abajo). Los poderes o ataques que captures te darán un cráneo que gira alrededor de ti y podrás acumular hasta 6 cráneos, pero ya que tengas los 6 no acumules un poder más porque perderás todos los cráneos.

← + **GOLPE DEBIL**



PD = PODER LENTO
PM = PODER MEDIO
PF = PODER RAPIDO

Para lanzar los cráneos: ↓ ↘ → + CUALQUIER PATADA



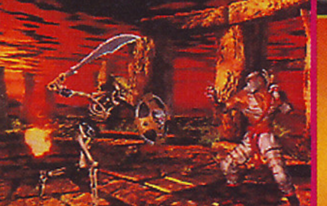
SKELEPORT

Necesitas tener cuando menos un cráneo.



↓ ↙ ←





Presiona rápido:



→ → / ← ←

Este movimiento te sirve para correr, tanto para acercarte o alejarte del oponente.



+ PATADA DEBIL



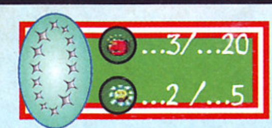
+ PATADA MEDIA

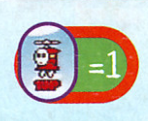


+ PATADA FUERTE

...CONTINUA EN EL PROXIMO NUMERO

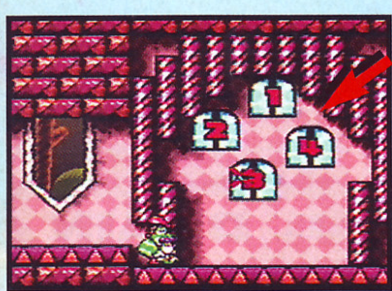


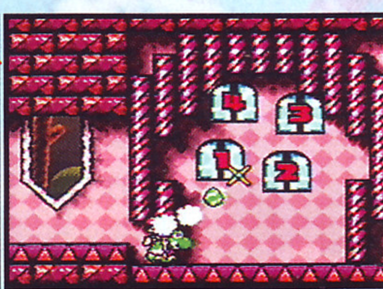




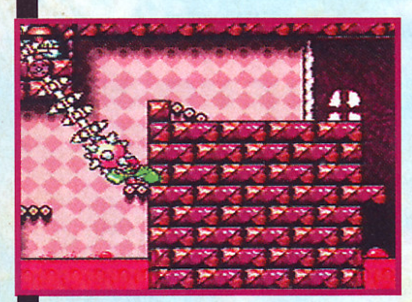


En esta parte avanzas como helicóptero y si vas a toda velocidad tienes tiempo de esquivar a Kamek; recuerda que antes de llegar al aro de media meta tienes que llevar dos flores y 3 monedas rojas, una está al principio, otra está a la mitad de la pantalla y la tercera es la que se ve en la foto.



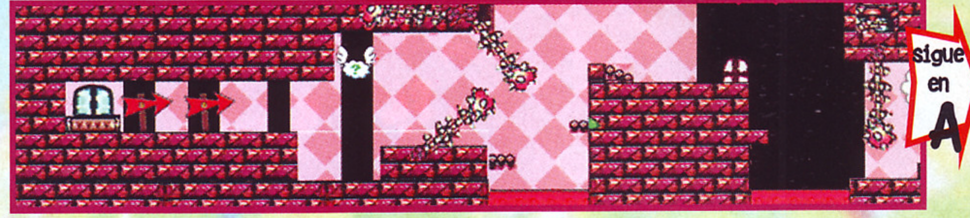


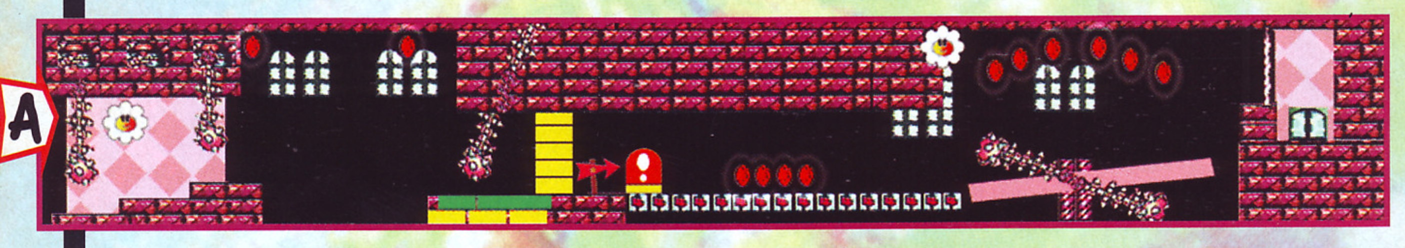
Al llegar a este punto, tú seleccionas a qué escena quieres entrar disparándole a la puerta indicada; la técnica para que selecciones la escena que tú quieras es ésta: primero fijas tu mira hacia donde está la flecha en la foto, después trata de seguir con la vista la puerta a la que quieres atinarle y justo cuando la puerta pase por donde está la flecha dispara.



Agáchate como se ve en la foto para esquivar los picos y así pasar sin problemas.

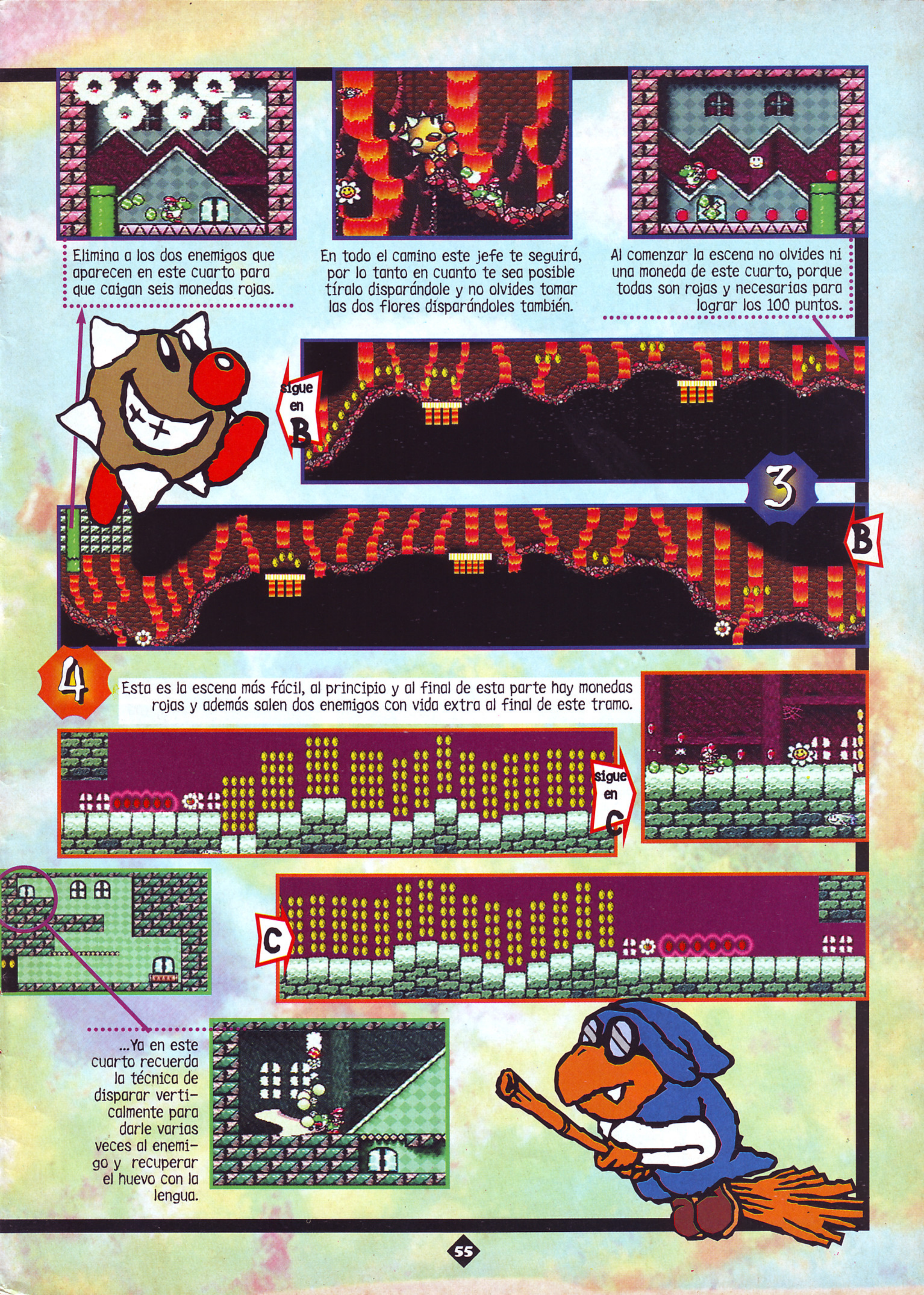








Cae con fuerza y mantén presionado el control hacia abajo para aplastar de un sólo paso la plataforma y protegerte de los picos. Después avanza y con la planta que está adelante acumula 6 huevos y entra en la puerta de arriba...



Elimina a los dos enemigos que aparecen en este cuarto para que caigan seis monedas rojas.

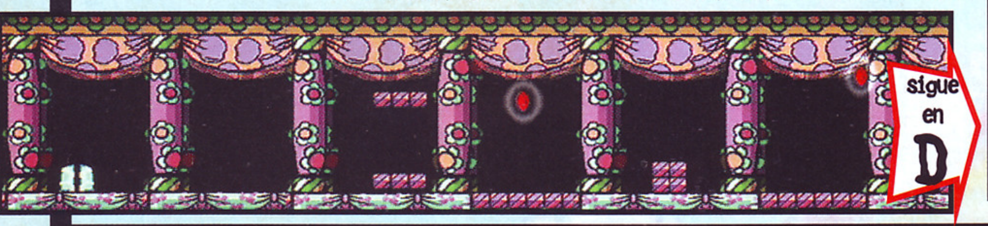
En todo el camino este jefe te seguirá, por lo tanto en cuanto te sea posible tíralo disparándole y no olvides tomar las dos flores disparándoles también.

Al comenzar la escena no olvides ni una moneda de este cuarto, porque todas son rojas y necesarias para lograr los 100 puntos.

Esta es la escena más fácil, al principio y al final de esta parte hay monedas rojas y además salen dos enemigos con vida extra al final de este tramo.

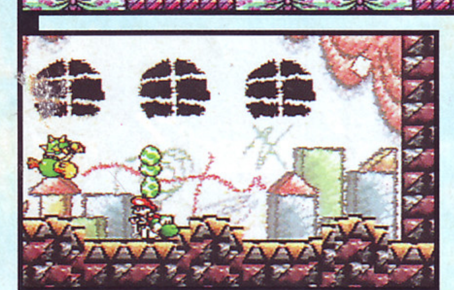
...Ya en este cuarto recuerda la técnica de disparar verticalmente para darle varias veces al enemigo y recuperar el huevo con la lengua.

Después de terminar cualquiera de las cuatro escenas anteriores, sales a ésta donde tienes que cuidarte de Kamek y sus disparos que le dan vida a los bloques convirtiéndolos en cualquier enemigo, pero una buena técnica es pegarte a él antes de que dispare para que desaparezca.





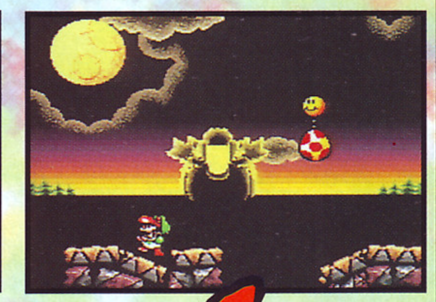
D



Para eliminar al Baby Bowser tienes que esperar a que salte para aplastarte y justo antes de que caiga te haces a un lado, rápido esquivas la ondulación que provoca Baby Bowser al caer saltando y de inmediato caes con fuerza para que tú crees una ondulación en el suelo y lo dañes, repite la jugada dos veces más para que comience lo difícil...







...ya que pasas a esta parte, espera a que salgan los huevos gigantes de cualquiera de las orillas para que los tomes con la lengua, pero esquivando los disparos de Bowser y en cuanto puedas dispárale el huevo tomando en cuenta la profundidad a la que está, ya que entre más lejos se ve Bowser más alto tienes que lanzar el huevo para lograr dañarlo y repite la jugada.

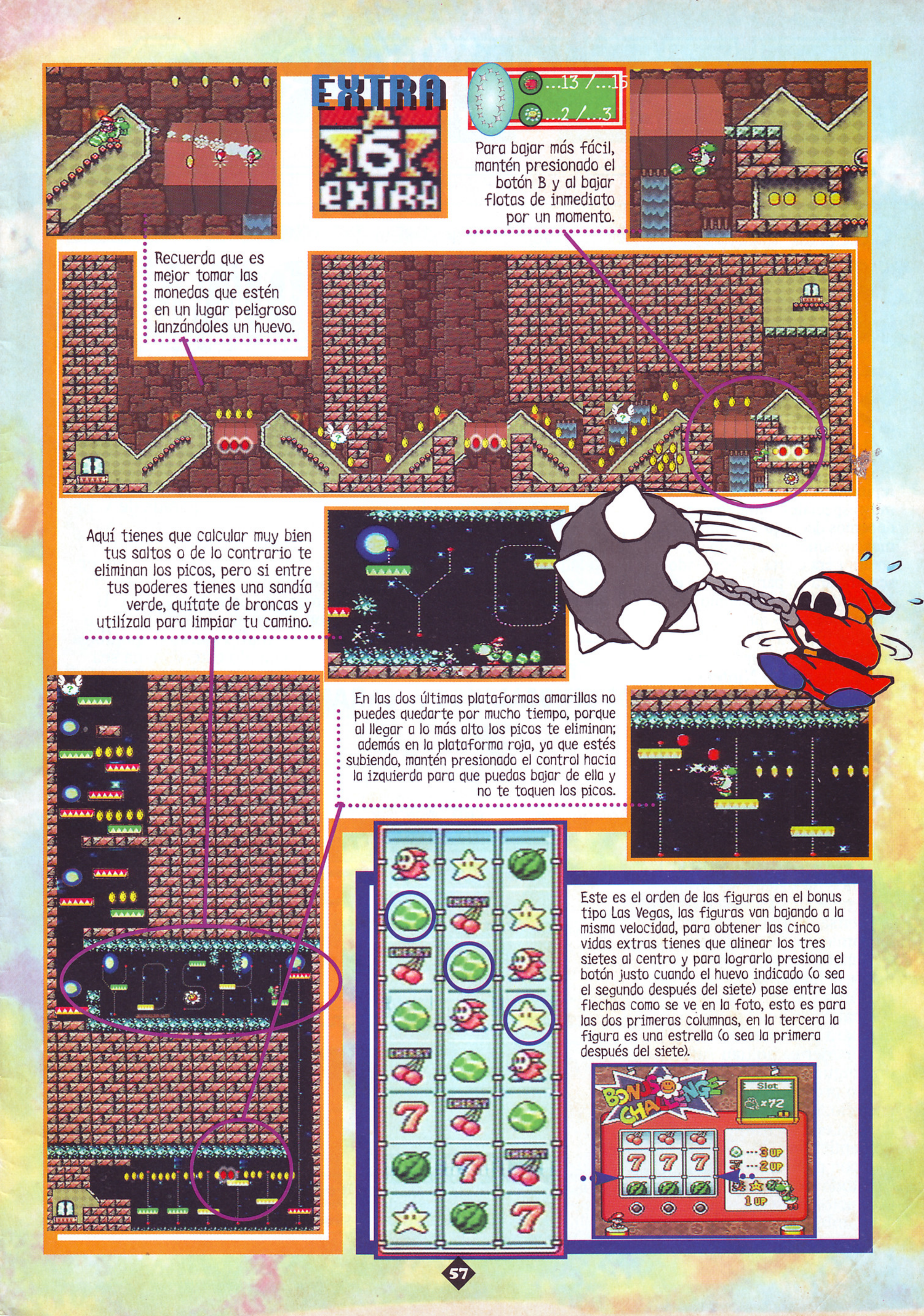
Después de colocarle unos disparos, Bowser hace más huecos en el suelo, por lo tanto es más difícil repetir la jugada, pero toma en cuenta que cuando comienza a correr hacia ti tienes que frenarlo con un disparo a como de lugar (recuerda que si Bowser está más cerca, el tiro es más abajo) por que si fallas seguramente te eliminará.





Si te fijas bien, Bowser es una gráfica caricaturesca con render y en modo 7 algo que no se había visto.




EXTRA
6 EXTRA
...13 / ...15
...2 / ...3
Para bajar más fácil, mantén presionado el botón B y al bajar flotas de inmediato por un momento.
Recuerda que es mejor tomar las monedas que estén en un lugar peligroso lanzándoles un huevo.
Aquí tienes que calcular muy bien tus saltos o de lo contrario te eliminan los picos, pero si entre tus poderes tienes una sandía verde, quítate de broncas y utilízala para limpiar tu camino.
En las dos últimas plataformas amarillas no puedes quedarte por mucho tiempo, porque al llegar a lo más alto los picos te eliminan; además en la plataforma roja, ya que estés subiendo, mantén presionado el control hacia la izquierda para que puedas bajar de ella y no te toquen los picos.
Este es el orden de las figuras en el bonus tipo Las Vegas, las figuras van bajando a la misma velocidad, para obtener las cinco vidas extras tienes que alinear los tres sietes al centro y para lograrlo presiona el botón justo cuando el huevo indicado (o sea el segundo después del siete) pase entre las flechas como se ve en la foto, esto es para las dos primeras columnas, en la tercera la figura es una estrella (o sea la primera después del siete).
BONUS CHALLENGE
Slot
×72
3UP
2UP
1UP

EXTRA

Mayo 1996

Corporativo

30 DE SEPTIEMBRE: DIA N64

Sí, ya lo dijimos en el número anterior y nos sigue causando tristeza repetir que el Nintendo 64 saldrá hasta el 30 de Septiembre, pero es necesario que lo repitamos por algunos factores muy especiales: Para empezar, debemos decir que la noticia que mencionamos en un número anterior era cierta, el Nintendo 64 se retrasará un par de meses en Japón (de Abril 21 a Junio 23), pero desde antes que esto se hiciera oficial comenzaron a surgir los rumores de que el Nintendo 64 retrasaría también su salida en América. El mismo día que Nintendo de Japón anunció el retraso de la salida de su sistema, Nintendo of América dió a conocer un boletín de prensa el cual detallamos a continuación:

Marzo 8, 1996

Muchos de ustedes habrán oído recientes rumores en la prensa acerca de que el lanzamiento del Nintendo 64 será retrasado. Nos gustaría hablar de estos rumores y al mismo tiempo reafirmar que los planes para el lanzamiento en Norteamérica no han sufrido ningún cambio.

Como previamente se anunció, el Nintendo 64 se lanzará en Norteamérica en Septiembre 30. Al igual que con anteriores anuncios todo lo relacionado a productos y precio sigue sin cambio alguno y sigue planeada la salida de este sistema para finales de 1996 para otros mercados.

En Japón, Nintendo Corp. ha anunciado que comenzarán a pre-vender y a anunciar el Nintendo 64 en Abril 21 y se comenzará a repartir en Junio 23.

La razón de este retraso es doble: Ha habido una limitación en la producción de chips porque estamos usando tecnología que sólo los licenciatarios de Silicon Graphics pueden producir; y la segunda es que Mr. Miyamoto ha pedido unas semanas más para afinar detalles de su ya de por sí espectacular Software. A pesar de este cambio de fecha, el Nintendo 64 estará a la venta en Japón en la importante temporada de Verano.

Adicionalmente, Nintendo Corp. ha anunciado que Super Mario 64, Pilot Wings 64 y un juego de Seta de nombre "Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi" estarán disponibles cuando este sistema sea lanzado en Japón. Los planes de Nintendo of America para el lanzamiento del Software en Norteamérica se revelarán en el E3.

No es necesario decir que todos estamos esperando ansiosamente la salida del Nintendo 64. Hemos seguido cuidadosamente el progreso del Software y no hay ninguna duda en nuestras mentes que, simplemente, hará a un lado a la competencia en el E3 en Mayo.

Este es un año para Nintendo y este producto está a tiempo para re-definir la industria entera a partir de Septiembre 30 en Norteamérica.

Y ya que estamos hablando de los no muy confiables rumores, te diremos que hay un par de ellos de los que nos acabamos de enterar; para empezar se ha dicho,(por parte de una fuente no oficial), que Nin-

EN SEPTIEMBRE 30, LOS DINOSAURIOS VOLARAN



Porque ese día, el mundo del entretenimiento casero empieza a girar a 64 bit- más rápido que cualquier otro sistema de videojuego o computadora personal que haya existido. Vive tu sueño: Nintendo 64 y su revolucionario control 3-D te enviarán tan lejos como te atrevas a ir en el juego. A la cima. Fuera de límite. Elige a tu héroe: James Bond, Ken Griffey Jr., Super Mario, incluso Darth Vader. Los encontrarás en juegos exclusivos para el Nintendo 64. Los jugadores se estremecerán. Los competidores se lamentarán.

¿Vale la espera?



¡Sólo si quieres el mejor!

NINTENDO64 Nintendo

Tal como fue anunciado el día 31 de Enero de este año en el periódico USA Today (¡¡¡y en la sección de Deportes!!!), la salida del Nintendo 64 sigue siendo para Norteamérica el 30 de Septiembre.

Novedades

THQ y Disney Soft

Anteriormente hemos hablado de que Disney Soft siempre busca buenos licenciatarios para que ellos distribuyan sus juegos, si recuerdas entre las compañías que han distribuido sus juegos están Capcom, Virgin y Sony (hasta ellos le entraron con Toy Story, pero al parecer no lo hicieron muy bien que digamos, pues según nos cuentan algunas personas es muy difícil encontrar este juego en las tiendas especializadas en EU, y si tienes suerte lo encuentras en las tiendas especiales de Disney, (seguramente aquí no habrá este problema). Bueno, pues ahora Disney Interactive ha unido fuerzas con THQ -compañía de la cual no habíamos oído gran cosa, a parte de que ya distribuían los títulos de EA para GB- y pronto podremos ver dos juegos de Disney distribuidos por Black Pearl Soft (filial de THQ), estos juegos serán las adaptaciones para GB de Toy Story y Pocahontas. Ambos juegos son buenos y seguramente serán del gusto de los videojugadores. Como un breve repaso te podemos decir que Toy Story es muy parecido a la versión de SNES que ya revisamos en nuestro número anterior y que tiene gráficos que fueron producidos por el mismo equipo que animó la película y en Pocahontas tú deberás ayudar a esta heroína a cumplir algunas misiones que le ayudarán a salvar a su tribu.

RELANZAMIENTO DE JUEGOS

Otra de las novedades que Nintendo piensa mostrar o dar a conocer durante este año, es un relanzamiento de los juegos más populares que se hayan vendido en el último tiempo, para el Super Nes (y probablemente haga lo mismo con juegos de Game Boy también, en un mediano plazo). Aunque la única diferencia entre estos títulos relanzados con los primeros, es un costo bastante menor, resulta interesante, pues muchos de ellos, son difíciles de encontrar en alguna tienda especializada o casa comercial, debido a que tuvieron una gran demanda por el público videojugador. Ahora bien, ¿cómo reconocer estos títulos?. Fácil, pues en la caja, aparecerá un distintivo especial, que dice: "PLAYERS CHOICE, BEST SELLER NINTENDO", el cual es totalmente visible. Pero recuerda, estos títulos son idénticos a sus primeras versiones, por lo que, si tu tienes ya el juego y piensas comprar este nuevo, no te confíes en que venga mejorado o con algo nuevo e interesante o novedoso, pues como te dije anteriormente, es igual a su primera versión.

RYO

tendo está planeando re-diseñar el Game Boy. Hasta el momento no se sabe si lo piensan hacer más chico, más cómodo, o todo marciano como el nuevo NES; como dijimos se trata de un rumor, por lo que hay que esperar a que haya información oficial. En el otro rumor tiene mucho que ver la declaración que hizo Gumpei Yokoi, desarrollador del Game Boy y el Virtual Boy, a nuestra revista en el número de Marzo en donde dijo que "había muchos proyectos que se iban a anunciar este año y los cuales podrían ser desde juegos hasta nuevos sistemas", pues bien, el rumor que tiene que ver con esta declaración, es que Nintendo se encuentra desarrollando un equipo portátil de 32-Bit con pantalla a color; al igual que con la noticia del Game Boy estaremos muy atentos para obtener información oficial al respecto y hacérselas llegar.
Y para aprovechar que estamos con la onda del Nintendo 64, te diremos que en Japón se dice que una compañía desarrolladora de software para computadoras Silicon Graphics de nombre Nichimen Graphics pronto desarrollará herramientas para el Nintendo 64. Esta compañía cuenta con clientes muy importantes como Acclaim, Electronic Arts y Square Soft, (e inclusive Nintendo ya ha trabajado anteriormente con ellos). Esta compañía es muy popular con los licenciatarios ya que ellos han creado una herramienta especial para el desarrollo de juegos y que resulta muy cómodo usarla; esta herramienta se llama N-World y se dice que es muy cómoda porque permite a los programadores crear archivos de imágenes, animaciones, fuentes de luz, etc., en las computadoras de SG y este programa lo que hace es que todos estos datos los recopila y los convierte en datos que los programadores podrán usar en sus sistemas de programación (o sea, es como hacer una escultura (SG), sacarle un molde (N-World) y después usar este molde como quieras).
Hasta el momento no se sabe cuál pueda ser la función que esta compañía desarrollará con el N64, como dijimos al principio se dice que creará una herramienta, pero y entonces ¿Qué onda con los otros desarrolladores?, ¿Será ésta un complemento para que los programadores trabajen en máquinas SG y después con algo parecido al N-World puedan convertir los datos a las herramientas de Alias y Multigen?



Esta es una muestra de lo que se puede lograr con las herramientas de Nichimen Graphics.



Para obtener los passwords de este juego sólo se tuvo que llegar hasta la escena 35.
Aquí, al no poder pasar, un control turbo fue de mucha ayuda, ya que si dejas presionado el botón de regresar un espacio y mueves la flecha como quieras, empezarán a salir combinaciones de letras y números. Después de un rato ya se tenían 12 passwords de diferentes niveles obtenidos con esta técnica y fue cuando la relación que existe entre los passwords 33, 34, 35 se pudo analizar:

1) Las 2 primeras letras del password 33 las tiene el 35.
2) La última letra del password 33 la tiene el 34.

Y entonces surgió la pregunta: ¿Si combino las 2 primeras letras del password 34 y la última del 35, me saldrá el password 36? Y la respuesta fue Sí.
Así empezaron a salir muchos passwords con los 12 que se sacaron al azar y empezamos a descubrir ciertas relaciones:

1) Las 2 primeras letras de un password se repiten 2 passwords antes o después de éste. Ej: Las 2 primeras letras del 55 están en el 53.
2) La última letra de un password se repite un password antes o después. Ej: La última letra del 67 está en el 68.
3) La primera letra de un password, además de salir 2 passwords después, sale 16 passwords más adelante. Ej: El password 41, pero no con el 73, comparte la "S" con el 57, además de compartirla con el 43 y el 59.
4) Cada 32 passwords salen combinaciones diferentes. Ej: El password 45 (QFZ) comparte la "QF" con 47 (QFK), el "2" con 5Z546 (HS2), la "Q" con 61 (QRV) y con 63 (QR!), pero con 77(575) ya no comparte nada.
5) Del password 33 al 36 es un grupo de 4 passwords.
6) Del password 33 al 64 es un cúmulo de 8 grupos (32 passwords)
7) La 2a. letra de un password se repite después de 8 passwords, pero ya no después de 16.
8) Cada grupo de 32 passwords comparte letras y números entre sí, y es independiente de los otros grupos.
9) Un grupo de 4 passwords se relaciona entre sí, con el 2o. grupo adelante de él, compartiendo la 2a. letra y con el 4o. grupo posterior a éste compartiendo la primera letra.

Con esto sólo faltó sacar 10 passwords, 2 de los cuales fueron conseguidos pasando el nivel, y a los otros 8 sólo les faltaba la última letra o la primera y fueron sacados probando cada letra en el lugar donde faltaba.

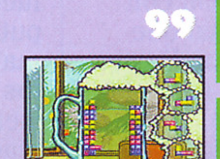
Como ves, muchas veces no es necesario pasar varias horas tratando de encontrar una solución.
En algunas ocasiones es mejor buscar una salida opcional o usar tus habilidades y descifrar la secuencia de los passwords, ¡lo malo es que hay que pensar!.

31


32


97


98

99




33 48N
34 8QN
35 48R
36 8QR
37 2F2
38 XS2
39 2FK
XSK
41 S8N
42 ØQN
43 S8R
44 ØQR
45 QF2
46 HS2
47 QFK
48 HSK

49 4NQ
8ØQ
51 4NØ
52 8ØØ
53 2RV
54 X9V
55 2R!
56 X9!
57 SNQ
58 ØØQ
59 SNØ
ØØØ
61 QRV
62 H9V
63 QR!
64 H9!

BL5

65 T19
66 9V9
67 T1M
68 9VM
69 WZ5
BL5
71 WZ1
72 BL1
73 V19
74 CV9
75 V1M
76 CVM
77 5Z5
78 ?L5
79 5Z1
?L1

81 TW6
82 926
83 TWZ
84 92Z
85 WK4
86 B64
87 WKP
88 B6P
89 VW6
C26
91 VWZ
92 C2Z
93 5K4
94 ?64
95 5KP
96 ?6P

CLUB Nintendo® RESPONDE

¿No publicarán más información sobre los juegos para el sistema NES?

IGAR ROMANIOUX
Valencia , VENEZUELA

Como ya hemos dicho otras veces, aunque para muchos puede ser lamentable, ya ha pasado la época gloriosa del NES y los tiempos cambian, la tecnología avanza ¡y los videojugadores también!, pues hemos observado que desde hace mucho tiempo las cartas que recibimos vienen llenas de preguntas para títulos disponibles para el Super NES y, sobre el NES casi nada. Por esto, aunque nunca se puede estar por completo seguro de lo que va a pasar en el futuro, creemos que llegará inevitablemente la extinción de esta consola y sus clásicos títulos.

FOX

¿Va a salir ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 en Super NES?

CRISTIAN SALGADO A.
Santiago, CHILE.

Esta duda tiene a muchos amigos intrigados, ya que esta nueva revisión de MK3, es bastante completa y muy interesante.
Aprovecharé de contestarle también a Julián Jabbaz. La respuesta es... **¡SI!** Efectivamente, Mortal Kombat hace una nueva aparición en Super Nes, con más personajes, más trucos, y porsupuesto más acción. La fecha de salida para el formato casero es entre Octubre y Noviembre (hay muchos indicios de que sea lanzado el 13 de Octubre, pero aún no es oficial, es sólo una suposición), pero lo que si es seguro, es que muy pronto jugarás UMK3 en tu Super Nes. Ahora, espera un poco y la batalla nuevamente comenzará...

RYO

Me podrían decir cómo se hace el ataque final de Jago, no el de la espada sino el otro.

RAFAEL INOSTROZA
Stgo, CHILE.

Antes de contestar tu carta, debo agradecer la inmensa cantidad de felicitaciones que nos llegan día a día acá, a nuestra Editorial, y hago incapié en esto, porque son muchos los amigos que nos escriben diciéndonos que estamos haciendo un gran trabajo. Muchas gracias. Ahora con respecto a tu duda, debo decirte que este ataque final, puede ejecutarse en cualquier parte o lugar de la pantalla. La secuencia que debes hacer es la siguiente: **ATRAS, ATRAS, ADELANTE, ADELANTE Y GOLPE MEDIO.** Debe ser rápido y sin equívocos, ya que de lo contrario, tú sabes lo que ocurrirá. Y como inquietud, ¿Ya jugaste con Jago en K12?

RYO

¿Que otra novedad nos prepara Nintendo para el futuro?

FELIPE SAAVEDRA MARTINEZ
Santiago - CHILE

Te contaré que Nintendo tiene muchas novedades para nosotros los videojugadores, entre las cuales podemos destacar juegos para Super Nes, Game Boy, Virtual Boy, etc., pero algo que te puedo nombrar que es bastante interesante, es un nuevo paquete de Super Nes. Si, algo parecido al Pack Donkey Kong Country, pero esta vez con un personaje muy especial... se trata de Fulgore o sea, un Super Nes con el juego Killer Instinct, y por si fuera poco, con el Compact Disc incluído también. Es algo muy bueno para quienes opten por comprar este set, ya que quedarán con la consola más entretenida y con un espectacular juego, sólo de la serie Nintendo. Creo que es una novedad bastante interesante y es por esta razón que te la cuento. Obviamente, tenemos al esperadísimo N64 en Septiembre, por lo que no debes preocuparte, ya que hay Nintendo para rato.
RYO



¿Qué le ocurre a la consola cuando retiro el cartucho sin apagarla, ya que tiende a producir imágenes raras?

CARLOS ALBERTO NAVAEZ
Santa Fé de Bogotá COLOMBIA

Creo que esta duda, es bastante interesante y te respondo inmediatamente para que no te vaya a ocurrir algo peor a ti o a otro amigo que tenga el mismo problema. Cada vez que tu retiras el cartucho de la consola, sin apagarla, haces que esta se "confunda", ya que mientras ejecuta una función, queda totalmente en blanco y trata de leer algo que ya no está en su compartimiento. Que es lo que ocurre a largo plazo, pues pasa que tanto el cartucho, como la consola, van perdiendo calidad y lo más probable es que en algún momento ya no funcione más. Por lo que te sugiero que cada vez que termines de jugar, antes de sacar el cartucho, apagues la consola y así tendrán ambos una vida mucho más larga y segura.
RYO

¿Me pueden dar algún truco para el juego "Babsy II" de Super NES?

FABIAN VALDIVIA
Bs. As. , ARGENTINA

A continuación, te doy algunos códigos muy interesantes y que debes realizar durante la pantalla del título:
Para tener 50 vidas:B, Arriba, B, Select, Y.
Para 99 Ballzookas: B, A, Izquierda,Izquierda.
Para tener el juego terminado: Arriba, A, A, A, A, Abajo.
FOX

Les escribo para pedirles los passwords de Alien 3 para Super NES.

GUSTAVO MORALES P.
Concepción, CHILE.

Estos son los passwords solicitados:
Escena 2 : QUESTION
Escena 3 : MASTERED
Escena 4 : MOTORWAY
Escena 5 : CABINETS
Escena 6 : SQUIRREL
Escena 7 : OVERGAME
FOX

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO



¡SORPRESA!

Revista Club Nintendo te regala unos sensacionales tatuajes autoadhesivos de los personajes de



Además un Anti-Héroe de los comics hace su aparición en Super Nintendo y nosotros te lo mostramos.



Y algo que no podía esperar más, todos los golpes, personajes y estrategias de este gran juego.

CONTINUAMOS EL COMPLETO ANALISIS DEL JUEGO SENSACION: KILLER INSTINCT 2



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES


¡APARECIÓ!
REVISTA
CONDORITO
MR
EXÍJELA EN TU QUIOSCO
¡REGALO!
Selección de los mejores Chistes de Difuntos
CONDORITO
MR
POR Pepo
TENEMOS LA COSTUMBRE DE TOMARLES LAS HUELLAS DIGITALES PARA IDENTIFICARLAS DESPUÉS.
Chile $ 980
Bolivia Bs. 7.00


FULGORE
Anda Suelto
SOLO ESTE SELLO
¡Exige tu sello!
GARANTIA
Nintendo
CHILE
H. BRIONES
COMERCIAL S.A.
TE HARA GANADOR
Nintendo
GAME BOY
KILLER INSTINCT
Nintendo
KILLER INSTINCT HA SACADO SU CARTRIDGE PARA GAMEBOY, PARA QUE JUEGUES EN TODAS PARTES.
REPARTO COMPLETO DE LUCHADORES, EL MISMO QUE EN LA SALA DE JUEGOS O SNES.
TODAS LAS MOVIDAS SECRETAS, COMBO BREAKERS, FATALITY, ETC.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM